昭和62年11月1日発行(毎月1回1日発行)第1巻第4号(通巻4号)

キミも今日から
クリエイター

月刊MSX応援団

特製！オリジナル・ステッカー付　定価360円



アイドル♡データ♡パラダイス
水谷麻里

巻頭特集！
アンプッシュレポート
大戦略 オリジナルマップ・コレクション
牙龍王
ハードボール

ゲーム直送第4弾!!
ガリウスの迷宮

F1スピリット　ザナドゥ
ダイナマイトボウル　バブルボブル
迷宮への扉　バットマン
ガーディック外伝
リターン・オブ・ジェルダ

最新情報!!
ハイドライドIII
ソニーHB-F1XD／Ys

11月号
1987 NOVEMBER



SONY
ディスクがついた。
オドロキのFDD内蔵54,800円!
■大容量の3.5インチFDD内蔵。■スピコン、連射ターボ、ポーズ機能で、勝つためのパワーアップ。
■かな、CAPロック等の集中インジケーター。■10キー付き、JIS配列キーボード。■パソコンの勉強もできるBASIC解説書付き。
比じゃないぜ、ディスク付き。F1XD 10月21日緊急発売
HB-F1XD 54,800円
HiTBiT
そして、もうひとつ、スゴイヤツ。
●毎秒24発もOK!勝つための連射機能
●スピードコントロール機能
●すばやく動け!カーソルジョイスティク付き
10月21日発売
HB-F1II 29,800円
F1XDの発売を待っていた!
あの話題の人気ゲームがMSX2ディスク版で続々登場
イース
6冊の古文書にかくされたイースの秘密とは…。RPGの新しい時代をひらく人気ゲーム ©FALCOM
12月10日発売 ¥7,800
●カタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108東京都高輪局区内ソニー(株)カタログMO係へお申し込み下さい。



MSX2
ツイてりゃ「イース」
運がよけりゃ「イース」がなんと4,000名に当る!
(期間10月21日〜12月31日)
F1XD発売記念!F1XDをお買い上げの方4,000名に話題のRPG「イース」が当る!
F1XDについているご愛用者カードを送ってください。毎週毎週抽せんで期間中合計4,000名にプレゼント。
さらに、外れた方にはもれなく「イース」オリジナルステッカーをさしあげます。くわしくは店頭でおたずねください。
「イース」プレゼントキャンペーン
HIT BIT
FDD
HB-F1XD
SPEED CONTROLLER
REN-SHA TURBO
PAUSE
CAP
かな
FDD IN USE
POWER
RESET
RETURN
SHIFT
SELECT
ガルフォース「創世の序曲」
宇宙の歴史と運命に揺れる7人の少女達の、ドラマティック・アドベンチャー。
©SCAPTRUST
10月21日発売 ¥6,800
J·E·S·U·S
ジーザス
ハレー彗星の謎に、リアルグラフィックで迫る!ムービーアドベンチャーゲーム
©ENIX
10月21日発売 ¥7,800
信長の野望 全・国・版
歴史に忠実に、戦国乱世をゲーム化。キミは天下統一できるか。
©KOEI CO.,LTD
11月21日発売 ¥8,800
三國志
三国志
シミュレーション・ウォーゲーム、話題の興奮傑作
中国全土を制する英雄は誰た。
©KOEI CO.,LTD
11月21日発売 ¥12,800

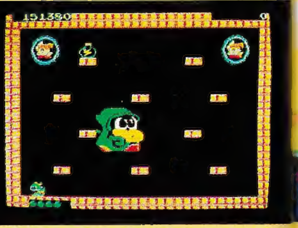
MSX応援団

11月号

1987 NOVEMBER







目次

CD

今月の表紙

奇妙な生物と遭遇した調査隊は、安全だと思われる地域にベースを建造し、この惑星の調査をしながら、本隊の救助を待つことにした。調査をしているうちに知的生物が存在することが確かめられた。偵察隊が2km先から、地球の生物に似た怪獣と闘っている所の撮影に成功したのだ。

キャラクターデザイン　森木靖泰
イラストレーション　上田　信

うわーっ！こいつは凄いゾ!! 巻頭ブッこぬきの最新情報・大特集！





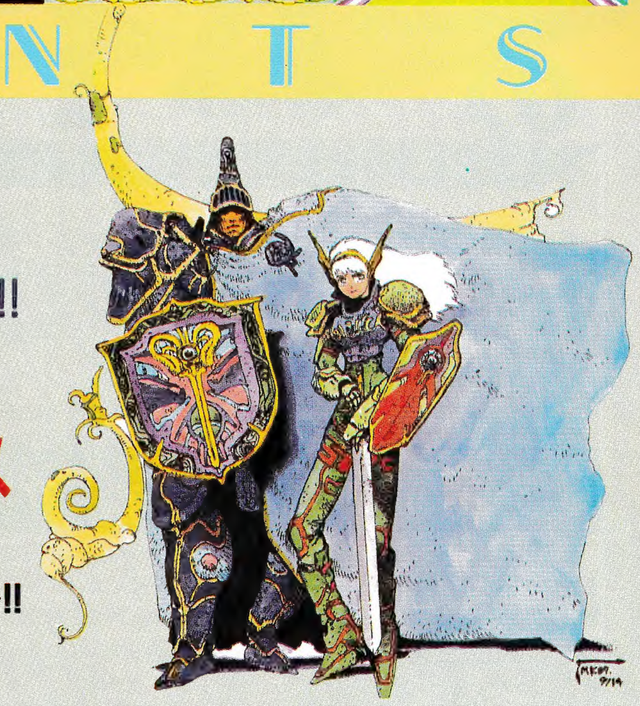






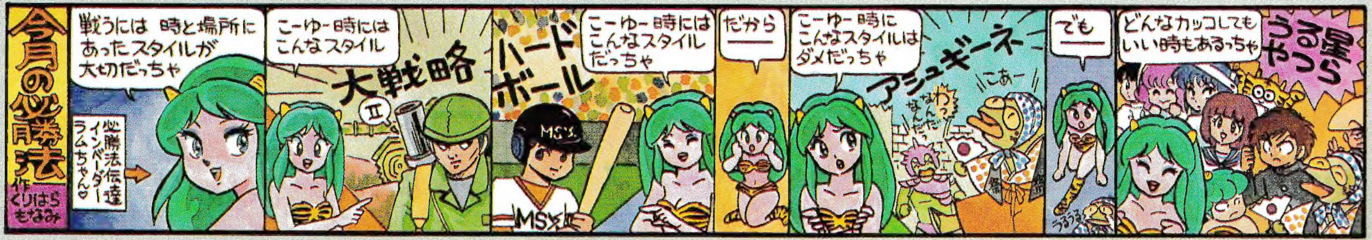


NTENTS



S T A F F ☆ L I S T

●編集スタッフ/奥山浩幸、西嶋元紀、渡辺江里、小泉俊昭、近藤光信 ●イラストレーター/おぎわらけいこ、佐藤アルミ、斎木涼一 ●AD/ジミー長谷川 ●デザイナー/宮尾三枝子、井沢俊二、鈴木一之、シルバーフォックス ●レタリング/山本サトル ●カメラマン/KYO



ファンの間で秘かに囁かれていた、あの噂が、

伝説のハイドライド

いまや伝説となっていた幻のゲーム『ハイドライドIII』が、ついについにボクらの前に登場することになったんだ！　そこで、わが応援団は、包まれていたヴェールをはがして、ハイドライドIIIの核心に迫ってみたぞ!!



これがバックストーリーだっ!!

平和の地フェアリーランドをモンスターと悪のはびこる荒廃した土地に変えてしまった悪夢のようなエビルクリスタルは、１人の勇者によって砕かれました。

以後、フェアリーランドには平和がよみがえり、人々はふたたび活気に満ちた生活をおくるようになったのです。

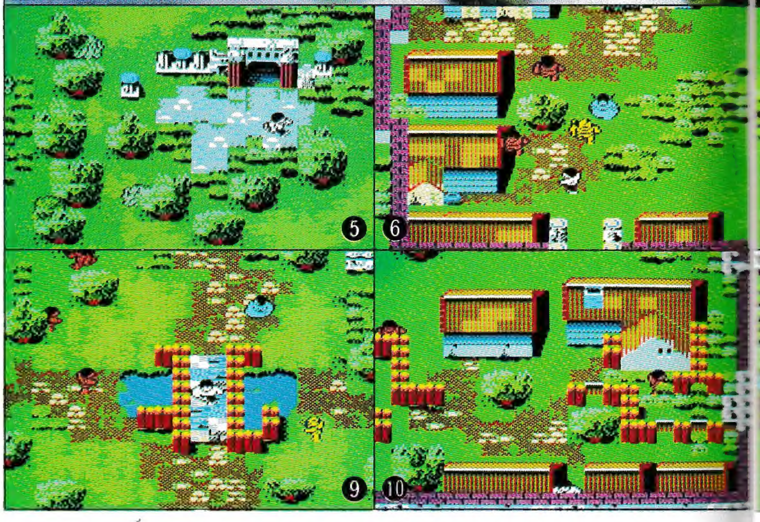
しかし、いつのころからか、フェアリーランドに妖精の姿が消え、どことなくさびれた雰囲気がただよい始めたのです。

そんなある夜、地響きとともに、フェアリーランドに巨大な火柱が立ち昇り、フェアリーランドの中央には不可思議な扉が出現したのでした。そして、その扉を通った人はみなどこか遠くの地へ飛ばされてしまいました。

その日以来、フェアリーランドでは地面が割れ天が裂け、考えられないような異常な出来ごとが頻発し始めたのです。

事態を重く見た時の修道士は、この異常事態の原因究明を１人の若者に命じたのです。

みずからの世界フェアリーランドを守るため冒険に旅立つ若者、それが今回のキミの姿なのです。



今度は、こーんな内容だゾ!!

なんてったってマップが広い。IIの２倍以上で、地上・地下マップに加えて塔やお城が充実し、さらにさらに雲の上にまで足を運ぶことになるんだ。

それから、フェアリーランドに時間が流れるようになったんだ。だから、朝・昼・夜が生まれ、たとえば夜にモンスターと戦ったりすると不利になったりなんてこともあるのだ。

主人公の職業がプレイ前に選べるようになったのも新しい点。職業は戦士、盗賊、修道士、僧侶の４種。どれを選ぶかによって冒険の旅が全然違ったものになるんだ。

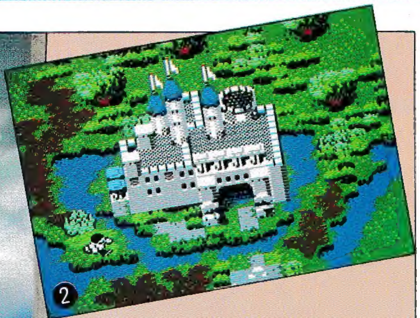
アイテムもいっぱい。今度はアイテムに重さがあるから、いくつも無数に持つことができなくなるんだ。重いと主人公の動きがにぶくなるからネ。

ついに本当になった!

Ⅲがいま、ボクらの前に!!

速報第1弾!!















❶これがパッケージ用のイメージイラストだ。
❷水のお城の全景。カッコいいね。
❸聖なる寺院。どこにあるかはまだ？だ。
❹これが宿屋だ。
❺森の街の入口。当然門を入ると街がある。
❻森の街のエントランス。
❼武器屋。名前は"ばくれつ屋"。ドッカーン!!
❽銀行の前での世間話の様子。
❾森の街の中心部だ。
❿森の街のすみっこ。まあ、街外れだね。
⓫なんでも屋の"ぽんぽん"。

㊙情報もコッソリ教えちゃおう!!

Ⅰ、Ⅱでは攻撃は体当たりだけだったんだけれど、今回は飛び道具が使用可能になったんだ。最強アイテム炎の剣を持つと先から火の弾を撃つことができる。それからⅡで採用されていたランプのオイルだけれど、今回はスーパーXという強力オイルが登場するよ。それから意味なしアイテム熱田神宮のお守りは御利益があるか!? 楽しみなところだ。

主人公のステータスも16にアップして、会話に漢字が取り入れられ読みやすくなるし、もちろん、ワープゾーンや不思議な壁などトリックも随所に盛り込まれているのも楽しみだネ。

MSX版による ハイドライドシリーズ比較表

	Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ
マップの広さ	37	221	約500
キャラクター数	19	29	約40
アイテム数	10	22	約70
BGM数	2	7	14
メッセージ数	0	35	約900
地形パターン数	30	74	1400
メッセージ表示	英字	英字＋かな	英字＋かな＋漢字
職業	1	1	4
ROM容量	256	1M+SRAM	4M

※これは現在開発中のものの資料ですので、完成品とは多少異なる場合があります。

もうすぐ、
ディスクゲーム
の時代…

SONYからディスクドライブ内蔵の●新●機●種●

HB-F1XD

▶が『Ys』のプレゼント付きで新発売!!



★低価格、キーボード1体型のビックリ新製品!

★廉価版MSX2 HB-F1IIも同時新発売!だョ



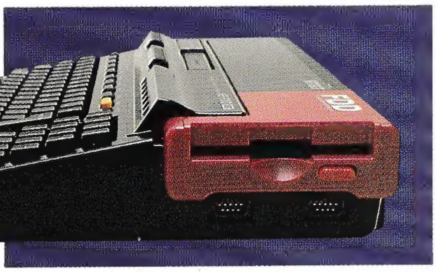




いつ来るか、いつ来るかと期待されていたMSXの本格的なディスク時代が、ついにやって来そうな新製品が、SONYから新発売されるぞ。その名もホームコンピュータ『HB-F1XD』。SONYならではのスピコン・連射ターボに加え、新たにポーズ機能やリセットボタンも装備。ゲーム機としての性能がグーンとアップしているのだ。ここまで機能が充実すれば、ゲーム機としては恐い物ナシ。オマケに今回いちばんの目玉・3.5"2DDのフロッピーディスクドライブが1ドライブ内蔵で、なんと！ ディスクゲームまでが楽しめるんだ(アタリマエか)。ロムゲームでは楽しめなかった、ディスクゲームならではの面白さが、キミの前に広がるぞ！ 発売日は10月21日。価格は、アッと驚く54,800円。コイツは買うっきゃないよね!!

今度のSONYは一歩進んだ高機能

昨年末に発売されたHB-F1が、優れたゲーム機としての性能と低価格を前面に押し出していたのに対し、今年は明らかに1歩進んだ、ツールとしてのMSXというイメージで攻めていくようだ。ディスクドライブを内蔵、は言うまでもなく、キーボードのイメージが昨年のモデルとはガラリと異なっている。その1番の特徴がJIS配列と、独立したテンキー部が設けられたことだろう。それにプラスして、かな・Cap・ポーズボタンなども装備されているが、これらの機能の示している方向は明らかだ。MSXのディスク時代への突入を機に、一気にゲーム機からツール（ビジネス、パーソナル）へと進化させようという考えに違いないのだ。少なくともSONYはそう考えているハズだ。そう考えた上でHB-F1XDを触ってみると、まず第1にキータッチの優しさに驚かされる。これはもう、完璧にキーボードを飾りではなく、本格的に利用するための配慮に違いない。また、本体とキーボードが一体化し、ディスクのスロットがキーボードの右側についているのも嬉しい。これはハンディワープロのスロットと同じ位置だが、MSXが専用のモニターを必要とせず、普通のTVでも使用できることを考えた時、この一体型という思想は、MSXをラップトップに近い利用法を行なわせていくに違いない。また、BASICに関するサポートが強化されていることも見逃せない。拡張性と携帯性、それに大容量のメモリをMSXが備え始めた今、パソコンの勢力地図は、大きく変わり始めるに違いない。



これがMSX版「Ys」だっ!!





SONYがHB-F1XDっていう、ちょっとステキなハードを発売するにあたって、とびっきりの秘密兵器を用意していたのが分かったので、さっそく報告しよう！



それは、もちろん『Ys』だ。PC版などで、すでに内容を知ってる人も多いと思うけど、あのロールプレイングゲームの老舗、日本ファルコムが開発した、超本格派のアクションRPG。とにかくグラフィックスとBGMがバツグンにカッコよくて、ゲーム画面を見てるだけでもカンドーしちゃうほどの素晴らしさなんだ。

もちろんゲームストーリーも、ハンパじゃない。だってゲームスタートの時点では、主人公である勇猛果敢な冒険家アドル・クリスティンは、じつはこのゲームの最終目的が全く分かってないんだ。



そのためアドルは、町や村や野原や謎に包まれた神殿や、ほんの一寸先しか見ることのできない暗闇のダンジョンなどを冒険し、出会った人たちと会話をすることによって、次第に、この冒険の全体像が分かっていくようになるんだ。



タイトルにもなっている"Ys"っていうのは、伝説の古文書のこと。でも、この謎の文書に関する情報は、とにかく容易には得られないから、一生懸命頑張るっきゃナイ!!

こんなに物凄いゲームだから、容量的に考えてもディスク版になるのは当り前。ディスク版ならではの魅力をメイッパイ味あわせてくれるぞ。

そんな『Ys』をSONYが秘密兵器にしているってコトが、じつはどういうことかっていうと、なんとHB-F1XDを買ったユーザーの中から、12月31日まで毎週400名（合計4,000名）に、なんと『Ys』のソフトが当たってしまうのだ！

さらに応募者全員に『Ys』ステッカーが全プレされるんだ。

カッコよくて物凄く使えるハードと、そのハードの機能をメイッパイ使いこめるソフトが組めば、もう恐い物ナシ。今年の年末はディスク旋風が吹き荒れる!?



超時空ウォーズ

ORIGINAL MAP COLLECTION

ついにボクらの"大戦略"が、バージョンアップしてディスク版で登場する。気になる発売時期は、11月上旬。そんなわけでまずは先駆けとして、キミたちにウルトラスペシャルなプレゼントを贈ろう。応援団の精鋭たちが、心血を注いで作ったオリジナルマップ集だ。バックストーリーもユニークで面白いぞ!!

「大戦略」オリジナルマップ・コレクション



『大戦略』を使えば、キミも今日から超時空戦士だ！

超時空ウォーズ
バックストーリー

我々の想像を遥かに越えた別の時間・別の宇宙から、ある日怒濤の如く押し寄せてきた異形の魔神軍団"X"。彼らはあらゆる時空間へと一斉に侵略を開始した。その目的はひとつ。我々の持つ歴史の大幅な改変だ。

この異次元侵略軍団の魔手に対し、全宇宙のタイムパトロールは一致団結して、あらゆる歴史の中から知力体力に優れた勇猛果敢な超時空戦士を募集した。

かくして無限の可能性を秘めたパラレルワールドを舞台に、超時空ウォーズが開始された！　さあ、キミも超時空戦士になって、魔神軍団"X"との最終戦争に参加するのだ!!

これが「大戦略」に登場するおもな兵器群だ！





F－16C　全長14.52メートル・重量6607kg・最高速度マッハ[illegible]95



A－10　全長16.26[illegible]・重量9389kg・最高速[illegible]0.[illegible]



[illegible]ッハ0.9



[illegible]



[illegible]



歩兵　全長1.8[illegible]・[illegible]80kg・最高速度35k[illegible]・[illegible]銃・剣など

今回発売される[illegible]の「大戦略」は、いままでの[illegible]にはなかった、さまざまな新しい[illegible]んだ。
その①　いくつかのゲームをセーブすることができる[illegible]
その②　[illegible]タが付く。そのため[illegible]に、自分なりのマ[illegible]できるようになる。
[illegible]ディスク版なので、データの保存[illegible]

[illegible]など、数えあげたらキリがないのに。というところで、応援団編集部では、このディスク[illegible]「大戦略」を紹介するにあたって、ただ[illegible]のマップを載せてもつまらない！ということで、いずれもシミュレーション[illegible]という精鋭ばかりを集め超巨大なプロジェクトを発動した。その[illegible]も「[illegible]ウォ[illegible]ズ」(II)。彼らが心血を[illegible]いで作りあげたこのマップ集で、ぜひ今までになかった[illegible]しい世界のゲーム・イマジネーションなキミを楽しんで欲しい!!

ここに載せた全てのマップには、時空間を越えて描かれる、ワクワクするようなパラレルストーリーや、[illegible]。なお、この企画は連載だから、どんなマップを作って欲しいとか、こんなマップを作ったぞ！なんて[illegible]がいたら、[illegible]部あてに送って[illegible]欲しい。[illegible]



オリジナルMAP 1
ブリタニア奪回作戦!

ケルト人の逆襲

Britain Strikesback

作・栗山浩一



西暦59年のイギリスを舞台に、大挙して押し寄せてくるローマ軍を、現代兵器を投入して撃退するのだ!

いかにして戦いの火蓋は切られたか?

ロンドンがまだロンディニウムとよばれていたころ、イギリスはブリタニアとよばれていた。アイルランドはヒベルニアであり、フランスはガリアであった。

その時代、ときは西暦59年、ローマ帝国が世界帝国に急速に発展している時期のことである。ここブリタニアの先住民族ケルト人は、ローマ人に征服されてしまった。いわゆるパックス・ロマーナというローマ帝国最盛期のことで、ローマ軍は破竹の勢いを誇り、ケルト人はなすすべもなかった。

しかし、ケルト人にはドルイドと呼ばれる魔法使いが存在していた。現実的なローマ人は彼らを忌み嫌ったが、彼らこそケルト人反乱の立て役者だったのだ。彼らのつくりだした超兵器は、またたく間にヒベルニア(アイルランド)を解放し、怒涛のごとくブリタニア(イギリス本土)になだれ込んできた。

が、そこはローマ軍である。ケルト人の裏切り者や間諜を通して、ドルイドの超兵器の秘密を奪い、ロンディニウム(ロンドン)に大工場を建設したのだ。

ケルト人は海を渡り、次々とブリタニアに上陸してくる。一方、ローマ軍もロンディニウムから生産される超兵器を順次投入していく。運命の時は近づき、戦いの角笛は鳴らされた。ケルト民族決戦のときが来たのである……。

森林地帯を抜け!――戦略編

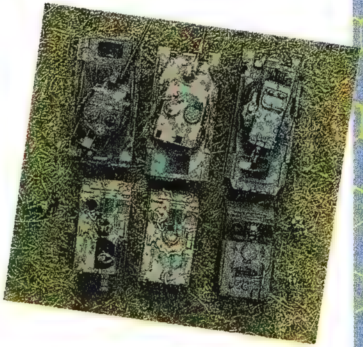
地図を見て分かるとおり、戦いはイングランドの森林地帯を中心に繰り広げられることが予想される。ウェールズ(地図でいうと、下方の山岳・荒れ地地帯)には都市もないし、戦略的にも重要ではない。となると、防御効果もあり、最短コースにある中央森林地帯が一番の激戦地になるだろうと推測できる。

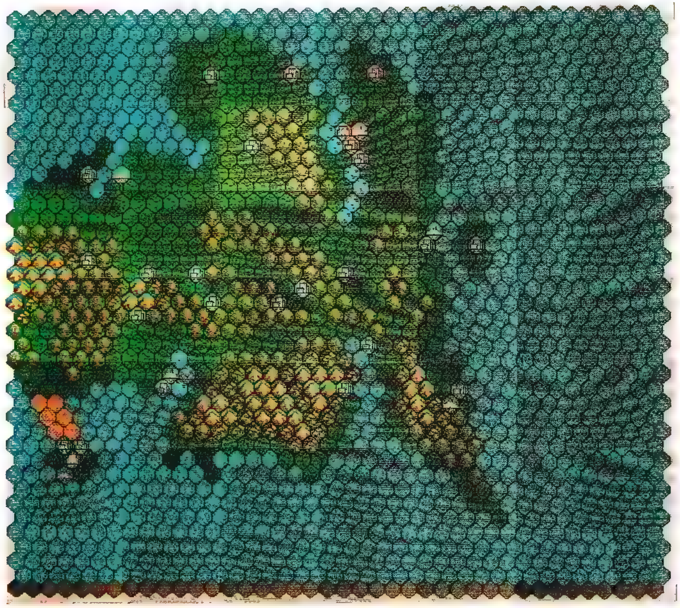
他に地理的特徴としては、道路がイギリス本土にないので、当然、歩兵の輸送などには気を付けるべきだろう。空港の数も極端に少ないので、空輸するのもままならず、頭の痛いところではある。

さて、ここで戦い方について少し述べておこう。基本的に森林をうまく使うことが勝利をもたらすように思える。できるだけ森林の効果を利用しつつ、都市を確実に自分のものにしていき、経済力がついたところで森林突破を試みるのが常道だろう。ローマ軍(レッド)は、最初から4つの都市を抱えているので、ケルト軍(ブルー)は素早い展開が要求される。

両軍に関して

ぜひケルト軍(ブルー)の方でプレイしてもらいたい。そして、イギリス解放をその手でつかんでほしい。もし、ローマ軍(レッド)が弱すぎたら、首都の周りに一つ都市を追加してくれればいい。なお、どうしてもローマ軍(レッド)をやりたいという方は、都市を二つ減らし、ケルト軍(ブルー)にその分増やしてやればよろしい。





オリジナルMAP 2

独ソかく戦えり！

ウクライ

War in the East



1941年6月22日に始まる独ソ戦の中で、もっとも激戦だったウクライナの戦いが、現代兵器の使用により、さらに泥沼化した形で行なわれようとしていた…!?

戦略物資を確保せよ！

ここはソビエト連邦南方のウクライナ。黒海とアゾフ海に面したソ連の穀倉地帯である。さらにはソ連のルール地方と言われるドニェツ盆地の工業地帯や鉱山地帯をふくむ地域である。

1941年6月22日より開始された独ソ戦の中でも、この南方軍集団の戦闘は異色だった。ソ連軍の抵抗は意外に強く、大突破はままならなかった。それでもヒトラーはクリヴォイロークの鉄鋼、ニコポリのマンガン、ドネツの石炭、そしてカフカスの石油へ至る道であるこのウクライナを激しく望んでいた。

ウクライナ、ウクライナ、ウクライナ、である。

史実では、モスクワ侵攻作戦「タイフーン」に参加した中央軍集団の装甲部隊は、キエフに転進して大包囲作戦を展開する。が、ここでは違う。南方軍集団はキエフを陥落させ、そこに地歩を築いている。が、中央軍からの援護は期待できずに後方からの増援を受けながら進撃するしかないのだ。



一方、ソ連の軍事力はロストフに集中されている。しかし、その兵力は紙の上での話で、まだウラル山脈で移動中の部隊もふくまれていた。モスクワでの戦闘に兵力を取られているため、暫時兵力を投入していくより仕方がなかったのだ。

このような両軍の状況下で、ヒトラーは再び南方軍集団に進撃し、ウクライナを完全制圧するように要求した。すなわち、戦争経済もさることながら、トルコ参戦を促すためにも、最低限ロストフまでは進撃し、中央軍集団と連絡をつけよ、という途方もない命令を発したのだ。

ソ連はモスクワ、クレムリンでは、スターリンがモスクワ正面の防備を強化していた。そんなときに、ドイツに潜り込ませてあったスパイ〝ヴェルテル〟やら〝赤いチャペル〟から急報があった。ヒトラーは南方軍集団にGOサインを送ったということを。事態は容易ならざるものとなってきた。ドイツ軍の矛先はモスクワに向けられていたのではなかったのか？ それともあの南方軍集団に援軍がきたとでもいうのだろうか？ スターリンはロストフにある軍司令部に打電した。〝至急、事態を解明し、状況を把握せよ〟

河川を突破し、戦線を構築せよ—戦略編

ここの地形は今までになく河川がいりくんでいる。しかもクリミヤ半島というへんてこな形をした戦場までくっついているのだ。ここで機動戦をするのはなかなか難しいだろう。こういう地形のときには、基準となる戦線を自分で強引にひいてしまうのがいい。つまり、ひとまとまりの部隊を先行させ、目標までガムシャラに突進するのだ。そして、その戦線に増援を送り、次第にその厚みを増していき、戦線としての形を作っていくのである。

上のような作戦をするためにも、この戦いには装甲車の運営が欠かせない要素となってくる。河川も多く、道路の影も形もないような地形では特にそうだ。せめてもの救いは空港が結構多めにあることなのだ。ヘリを使った電撃作戦で一時的な経済力の拡大策もとれないことはないからだ。

しかしながら、主たる戦場が平地であるということはもっとやっかいだと思う。散在している森林を利用するにしても、兵力がぶつかりあったら大消耗戦になってしまうだろう。そうなれば都市数を多く持っている方が優勢になるのは明らかだ。まあ、もともと戦争とはそういう性格をもったものだと言えばそれまでなのだが……。

この戦いでは河川を考慮に入れた戦い方が常に必要である。拠点さえ守り通せば特定の兵器以外は河川をこえられないのである。河川をうまく利用した戦

ナの激戦

作・香坂らいぞう

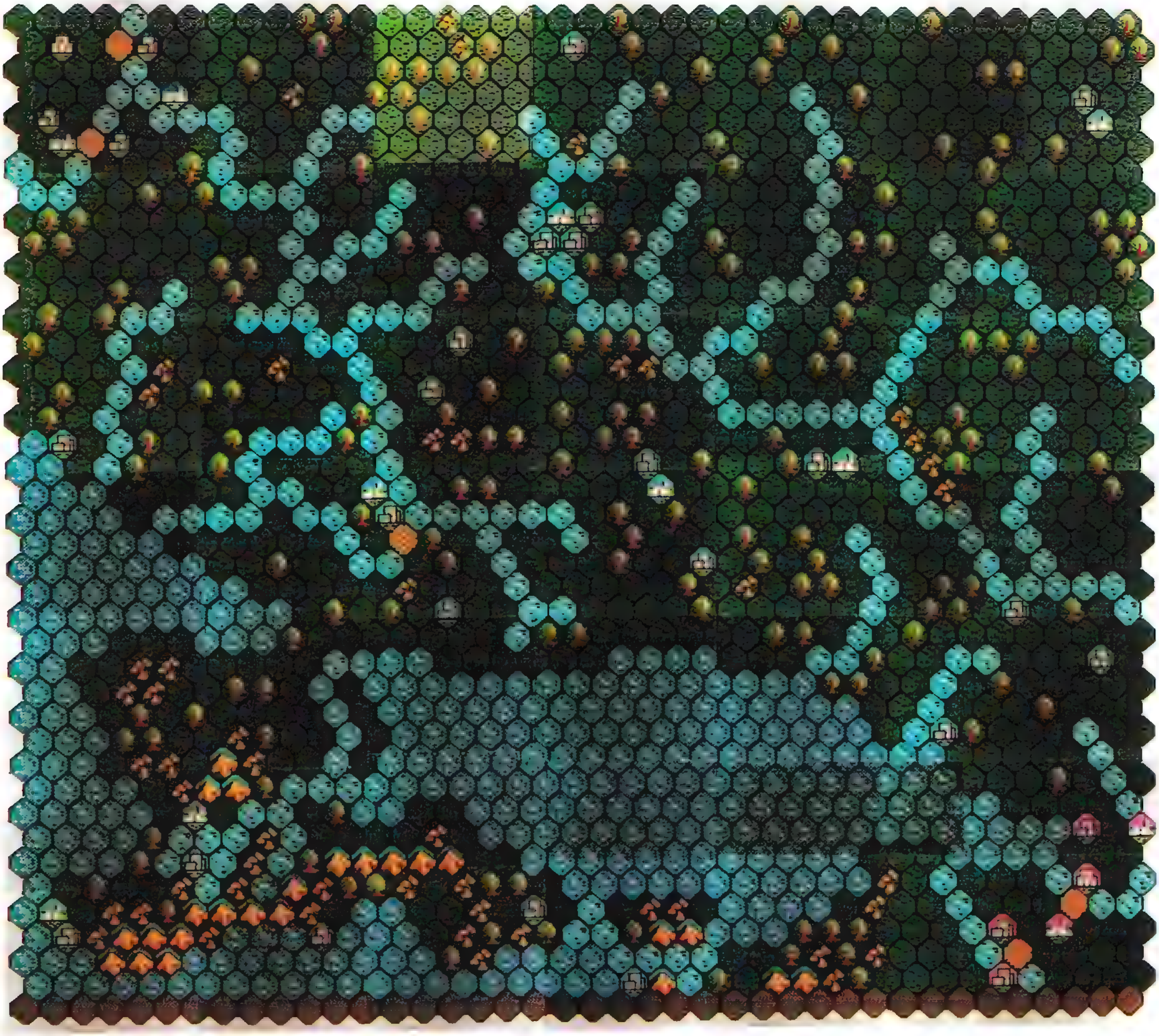
線づくりを心がけねばならない。どちらにしろ叩きあいになってしまうような状況に陥ったなら、できるだけ森林などの地形効果の特典を受けることだ。素早い展開をして都市や空港を押さえてしまえれば、これはもう申し分ないのだが、そうもうまくはいかないだろうから。

MAPについて

この地図は見ての通りウクライナもどきである。川の流れが少々おかしな蛇行をしているが、あまり気にしないように。この地図では実験的に河川を多用してみたものの、ゲパルトやレオパルトが動けなくなったりして一番苦労したMAPなのだ。

両軍について

ここではレッドでもブルーでも、経済力50でやってみることをお勧めする。どちらも地形的には一長一短のところであろう。クリミヤ半島にこだわって戦ってみるのもおもしろいと思う。山を越え河を渡ったあげく、補給切れにならないようにね！





オリジナルMAP 3

ナポレオンの侵攻を阻止すべし!

血のロシ

War and Peace



19世紀初頭。ナポレオンの大陸封鎖に対し断固たる態度で反対したロシアのツァーリ、アレクサンドルⅠ世。キミはこの動乱の時代を背景に、ナポレオンの夢を実現させる…!?

皇帝、我が軍は凍てついております……

最後の英雄と言われるナポレオンが望んだことは、ヨーロッパの政治的統一とその文明の再建だった。彼は〝ヨーロッパ連邦〟をつくりたかったのだ。この考え方は、具体的に「大帝国」の建設としてあらわれている。さらにそれは「ナポレオン大陸体制」として実現されようとしていた。有名な大陸封鎖のはじまりである。

ナポレオンの大陸封鎖とは、産業革命によって生産力をいちじるしく高めたイギリスが、その工業製品でヨーロッパ大陸市場を制圧することを封鎖し、イギリスを大陸から仲間外れにしようとするものだった。このヨーロッパの経済同盟ともいえるものは、極端な保護主義に貫かれていた。具体的に、1806年以降、イギリス製品に対する禁止的関税や没収、焼却などの措置がとられている。この政策の効果が出てくるのは2年後だったが、それと同時に密輸も活発になっていた。

こうして、フランスはイギリスを大陸から何とかしめだしたわけなのだが、フランスはイギリスの役割を担えるほど経済が発展していなかった。このため、大陸諸国の不満は日に日につのっていった。とくにロシアの場合、イギリスを主要輸出先とする穀物輸出を禁止されたことで、貴族地主の不満が高まっていた。

1810年秋、ロシアのツァーリ、アレクサンドル一世は、この体制から離脱するためにナポレオンの要求をけった。このことからナポレオンはロシア遠征の決心をしたのだ。彼は言った。

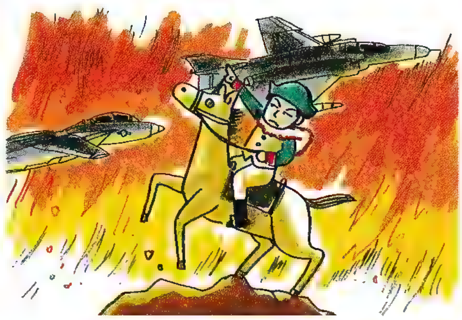
「モスクワへいく。一、二度戦闘を交えれば、すべてがかたづく。アレクサンドル皇帝はひざまずいて和平を請うであろう。モスクワはこの国の心臓部だ。ロシアを除いた大陸封鎖は空想にすぎない」

こうしてヨーロッパ各地から集められた「大軍」はニーメン川とヴィスラ川のあいだに編成された。その数60万、そのうち44万あまりと火砲940門がモスクワへ侵入することになったのである。

スモレンスクを突破せよ!—戦略編

この大戦略においては、天候のルールがないのがたすかる。モスクワ(レッド軍の首都)に行き着くまでに、雪は降らないは泥寧にならないは、安心して戦える。やはり現代大戦略の威力は凄いなどと考えてしまう。

ところで、この戦いにおける戦略であるが、これが少し難しい。山岳や河川がほとんど無く、やたらに戦線が広いのである。戦線を全てカバーするのが困難なため、敵軍に浸透されることがしばしばあるだろう。そのたびに予備軍やら増援軍やらを割かなくてはならないのである。気がつかないうちに後方の都市が歩兵で占領されていた、ということにもなりかねない。



そんな中で少しでも有利に戦うには、色々とセコク立ち回ることだ。例えば、できるだけ森林を利用し、敵に平原や道路しか使わせなくするとか、敵の部隊配置を見つつ、手薄なところにすかさずヘリボーン部隊を送るとか。どちらにしろ、これだけ広範囲に都市が散在すると、なかなか流動的な戦いが展開されることになるだろう。

このロシアの地図は、見なれた方も多いと思うので、都市の名前もだいたい想像できると思う。だからといって、史実通りに事を運ぼうとしたり都市にこだわったりすると、なかなか痛い目にあう。これは私が実証済みなのだ。強引にスモレンスクを突破しようとして、袋叩きにあったことがある。

戦闘の中心になるのは中央の森林で囲まれた都市の辺りである。ここの地勢は、戦線が不安

ア1812年

作・楠木ひらく

定であることを除けば、かなりの都市数を確保することができるはずなので、いかに相手を追い詰めていくか、ということにかかってくる。これは全く根気のいる作業で、それだけに相手の首都を陥落させた時には感動もまたひとしおなのである。

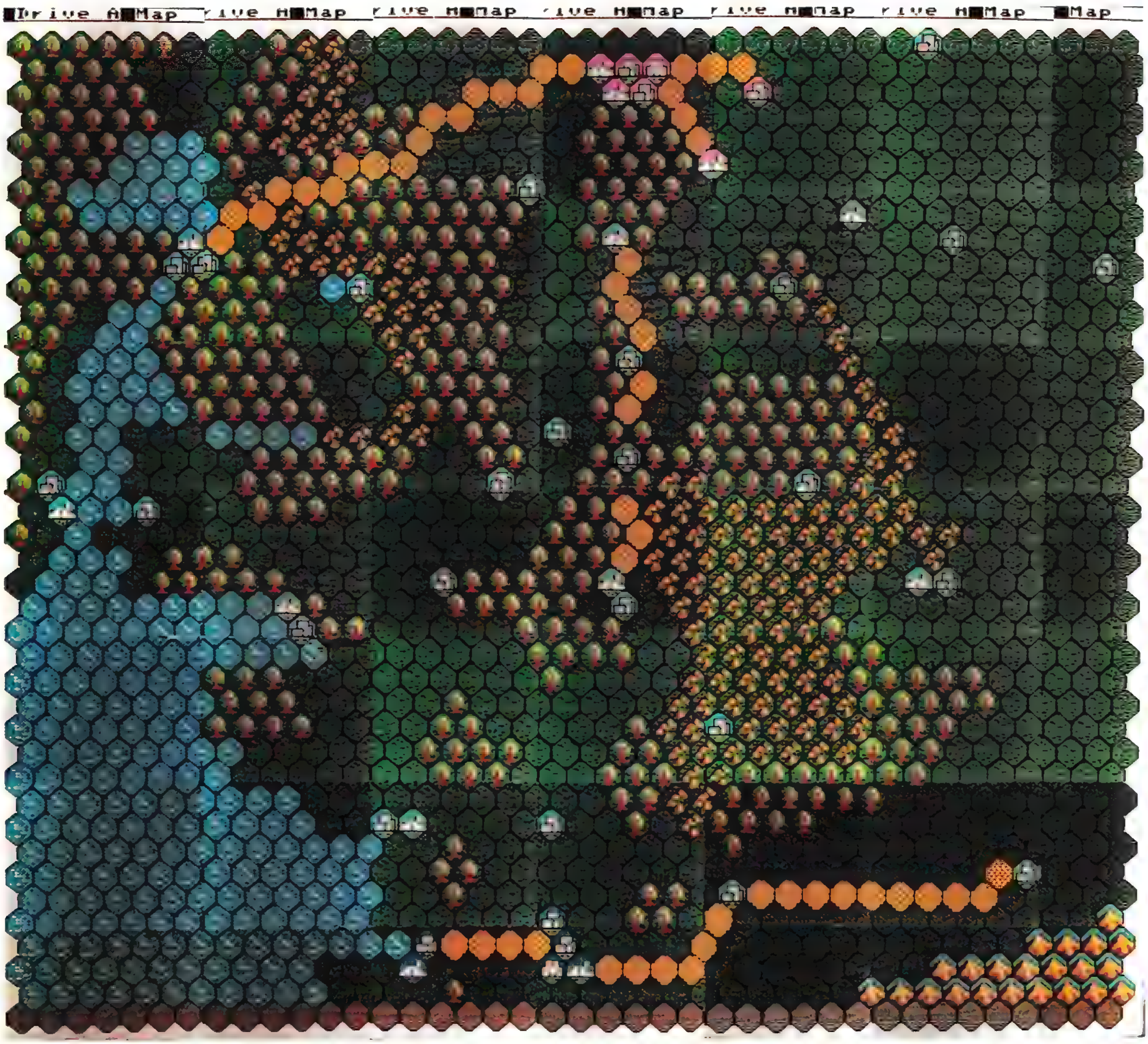
最終的に、相手の首都の前面までは行けるだろう。

MAPについて

ここでは戦闘が行われた場所と行われるかもしれなかったところを地図におさめている。フィンランドのヘルシンキからキエフやハリコフなどの南方の一部も地図内にはある。ブルー軍の首都はワルシャワであり、レッド軍の首都はモスクワである。

両軍について

これは一応ブルーのフランス・ナポレオン軍をプレイヤーがやるようになっている。経済にはハンデをつけた方がいいと思うので、上級者で50、中級者で60〜70、初級者でそれより上に設定してやってみるとよいだろう。



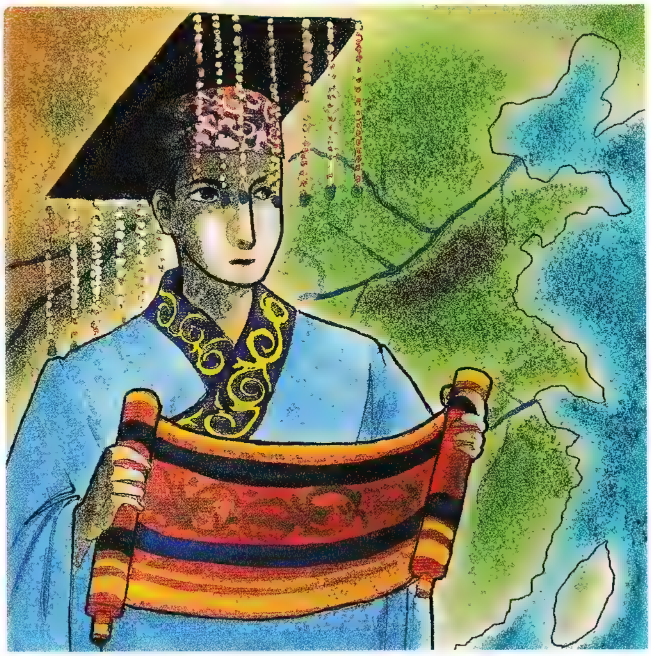


オリジナルMAP 4

中原制覇を実現せよ！

三国志・出師

Battle of China



古代中国を舞台に、男たちの夢を賭けた国盗り合戦を、キミの手により再現せよ！　悲劇の天才軍師・諸葛亮孔明の果たせなかった中原制覇を、キミが完遂するのだ！

いま再現される古代の戦い

黄河上流は渭水のほとり、そこには長安の都がありて栄えていたそうな……。

西暦にして226年5月、中国は三国時代であり、魏・呉・蜀の三国が争っていた。中でも、漢王朝復興の大義名分を掲げていた蜀と、禅譲により新王朝をうちたてた魏の間には、妥協するような点はなかった。

魏は中国の中央、中原を占め、蜀は四川省を中心とした山岳地帯をその領土にしていた。そのため、中原制覇は蜀の長年の願いであり、その足掛りに長安を中心とした関中を攻略することは重要な課題であった。しかし、蜀には人材乏しく、有名な諸葛亮孔明以外に国を背負って立つ人間がいなかったのである。これはまことに不幸なことであった。しかも、戦場の手前には、千古の雪をいただく秦嶺山脈がそびえ、蜀軍の補給をはばみ、攻勢限界点を越えたところで強敵と戦わねばならなかったのだ。それでも、孔明はこれに屈せず、執念をもって戦い続けたのである。



話をもとに戻そう。226年の5月といえば、魏の曹操が死んだ月である。長子曹叡が後をつぎ、司馬懿仲達を雍・涼二州の兵馬提督とした。仲達の実力を知る孔明は、将来必ず蜀に侵攻するに違いないと憂え、離間諜略を施して、曹叡に疑心を起こさせ、ついにその職を免じさせてしまった。孔明は「今こそ好機！」と、宿願の討魏作戦を開始しようと決心し、227年3月、有名な出師の表を奉じて出陣した。

これが有名な孔明の北征（北伐）の内容である。この攻勢は結局、第四次攻勢に至るまで七回にわたって継続された。227年3月から234年2月までの約7年の間のことである。中には、もう少しで長安へ進撃できるか、という場面もあった。が、不運に見舞われ、いつもあと一歩というところで退却を強いられた。まさに、悲劇の天才である。

しかし、今一度のチャンスがあったらどうだろうか？

目指せ、長安！ 黄河のほとり戦略編

地図右手に流れているのが黄河（渭水もふくむ）である。レッド（司馬懿）軍の首都は長安であり、秦嶺山脈、米倉山脈を経てブルー（諸葛亮）軍の首都の剣閣までが地図内におさめられている。

これは史実通りブルーにとっては苦しい戦いになりそうだ。初期設定からしてレッドの半分の都市数しかないし、なにより中立都市が遠い。だが、めげてはいけない。山岳地帯を抜けば、敵の首都までさしたる要害はないのだから。ブルーの方はそれと違って、河川・山地・森林に囲まれ、容易に首都がおちるとは思えない。

戦い方としては、素早く中央の都市群を占領することである。ここは漢中といって、史実でも重要な戦略的要地だった。都市二つに空港があるところが南鄭であり、都市一つに空港のある方が街亭である。どちらも確実にモノにしておきたい。

参考までに山脈を横断している峡谷や関の名前をあげておこう。地図の上方を通っているのが天水・武都のラインである。次の枝分かれしている二本のうち、地図下方にあるのが箕谷は大散関である。その下の漢中・南鄭からのびているのが祁山の麓にのびる斜谷関で、一番下のが子午谷である。

戦いの焦点は中央の都市群の奪いあいもそうだが、これらの峡谷を通る道路の制しあいにも向けられるだろう。

この地図では、敵国の首都に行くまでの道がたくさんあるので、なかなか完璧な戦線を築くというのは難しいと思う。それ

の表WARS

超時空ウォーズ
ORIGINAL MAP COLLECTION

作・篠原 崇

だけ流動的だとも言える。しかし、それは敵にとっても同じことなのだ。部隊をうまく奔走させて、バランスをよくするよう努力すべきである。

MAPについて

最初にも述べた通り、これは中国の西方である。三国志の後半において舞台となるところである。詳しいことが知りたい人は、横山光輝の「三国志」を読むか、または光栄社から出ている「三国志」をやってみることをお勧めする。

地図における特徴としては、いくつもの拠点があり、そのどれを優先させるのかは、プレイヤーの判断を問うていると言える。

両軍について

これは言うまでもなくブルー（諸葛亮）の軍をやってみるべきだ。あの諸葛亮の苦しさが辛さがよく分かるだろう。これで経済力を50にして勝てたら、君はもう諸葛亮孔明以上の戦略眼を持っているということになる。君の実力を試してみよう！





オリジナルMAP 5

バルカン半島の自由を死守せよ!

峡谷の

Besperate Struggle of Canyon



1941年、ドイツは今まさにバルカン半島の全ての国々を制圧しようとしていた。キミはこんな状況下のギリシアで、ドイツ軍の侵攻を喰い止めるべく知力の全てを出して戦うのだ!!

サイは投げられた

ここはバルカン半島の一角、ギリシアである。

クレタ文明、ミケーネ文明を受け継ぎ、ギリシア文明を発展させた偉大な民族の住む土地だ。ギリシア全土にまたがるピンドス山脈は、この国を山がちな、盆地や峡谷の多い国にしている。ここは、そんな多くの峡谷のうちの一つなのである。

バルカン半島を制圧するには、最後にギリシアを制圧しなくてはならない。ここを制圧すれば東は“黒海”西は“地中海”へと、大きく足がかりを付けることができる。

1941年のドイツ軍は、まさにバルカン半島を制圧しようとしていた。バルカン半島の大国、ユーゴスラビアは倒れ、その他の国々(ブルガリア・ハンガリー・ルーマニア)は、枢軸参加を承認していた。

こんな状況の中で、ギリシアはイギリスの援護があるとはいうものの、大国ドイツと絶望的な戦いを強いられたのだ。

敗戦は時間の問題と、誰もが思っていた。確かに歴史的事実を見れば、そうであった。しかし、ギリシア軍はよく戦った。しばしば、ドイツ軍を打ち破ったのである。—局地的勝利であったが……—

ギリシアの戦いは、山脈の間“峡谷”での戦闘や山道での戦闘が多かった。この事は、攻撃正面が限られ、大軍による突破は難しく、ここそこで、両軍の激しい戦闘が操りひろげられたのである。そんな峡谷の一つがこのマップである。

果して勝利の女神は、どちらに微笑むのか?

効率よく兵器を運用すべし—戦略編

ここでの戦いは、中央山岳地帯をいかにうまく利用するかにかかっていると言っても過言ではない。“うまく利用する”というのは、具体的にどうすればいいのだろうか? 地形を見てもらえれば、分かると思うが、車両の通れる地域は限られており、また狭い。いったん火蓋が切られれば、戦線はこう着し、消耗戦になるはずである。だから、足の速い装甲車両でできる限り、遠くで火蓋を切ることを考えなければならない。都市の占領は、ゆっくり行なえばいいのだ。また、空の騎兵(空輸部隊)でヘリボーン作戦をゲリラ戦法として実行するのも大きな戦果を得るはずである。そして、敵も必ずそれに類した作戦を行ってくるだろう。

これを、いかにして対処し、自軍を勝利に導くかである。

よく、考えて欲しい。空軍が活躍するには空港が必要であり、陸軍が活躍するには都市が必要なのである。山越えしてくる空軍を阻止しようとするなら、空港を押さえてしまえばいいのである。そうすれば、仮りに突破されても、燃料を補給できないので、戦闘区域での滞空時間が制限され、思うように攻撃ができないはずだ。この作戦は、歩兵とヘリの消耗を覚悟しなければならない。敵の一部をそちらに引きつけている間に、主戦線で勝てばいいのだ。しかし、これが口で言うほど、文章で伝えるほど、簡単な作業でないことは分かっている。しかし、いかなる障害をも排して行なわなければ勝利の女神は微笑んではくれないだろう。特に、ブルー軍にとっては、中央山地、中央平地における戦いに敗れると後がない。中立都市が三つ、中立空港は一つしかないのである。



コンピュータ相手なら、それくらいのハンデを負ってもいいと考えているキミには、ちょうどいいかもしれない。

MAPについて

このような地形では、補給の関係上、ハリアーやヒューイコブラなどが、活躍しそうである。

死闘

作・海野ひとし

なにしろ、峡谷とはいえ森林や平地が多い。逆に都市や空港が少ないため、一つの都市や空港の帰趨が戦局を左右することだろう。とくに、空港は微妙な位置に配置されているので、いつ侵攻するかが、拠点化できるか否かが決まるはずだ。都市の位置を把握することが、勝負を決するだろう。

両軍について

このシナリオは、ブルー軍をプレイヤーがやるように、設定されている。初心者や初級者は、レッド軍を担当してもいいだろう。微妙なバランスについては、軍事費の調整を行って欲しい。





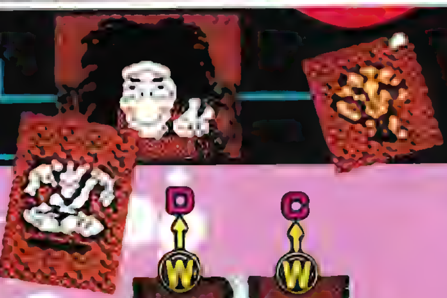
アンブッシュレポート
ACT2

牙龍王

今から2000年前。漢の国で暴逆の限りを尽して暴れ回る最強の龍・牙龍王を倒すべく、倭の国の若者が旅立った。目指すは牙龍城！　そこで応援団では、第6面までのマップを完全公開する。キミも牙龍王を倒せっ‼

LEVEL 1

基本は、ゆっくりと進み、モンスターの攻撃をかわすことだ。最初なので、ワープパターンやモンスターの動きをじっくり見ていこう。





↖ベルの親玉のいる所。それも左 に出る、というなかなか複雑怪の社が本当の親玉なのだ。右に 奇なワープパターンを持ってい入ると一番下に見える社にワー るわけだ。

←ゲームをスタートさせると、 連射ができないので、あせって進まないように



◆トコトコと走って行くと、急にデカキャラが出てくる。すかさず、目の前にあるアイテムで

◆ どーしても通らなければならな かり取り、パワーアップしてかい。しかし、道もいままでより ら、突入するのだ。社への入りは広く使えるので、弾をよける 方は充分気を付けて



これは開発中の画面です。

LEVEL 2

マップは狭く動きはとりにくい。モンスターの動きも早くなり、油断すると集中砲火をあびてしまうだろう。慎重に攻めよう。



← [illegible]



[illegible]
するだろうが、正[illegible]
[illegible]

→1匹目のデカキャラを倒すと
[illegible]
[illegible]
っこう意外な場所にあるのだ。

←デカキャラを倒すと、この下
[illegible]
え、激しく攻撃をしてくるので、
[illegible]

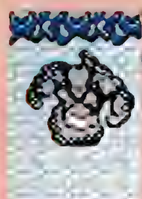
LEVEL 3

火山と氷の世界。火山からは岩が飛んでくるし、氷の世界は狭い道の所でモンスターが襲ってくるし、なかなかスリル満点の世界だ。











← [illegible]
(そう見えてしまうのだ)
[illegible]

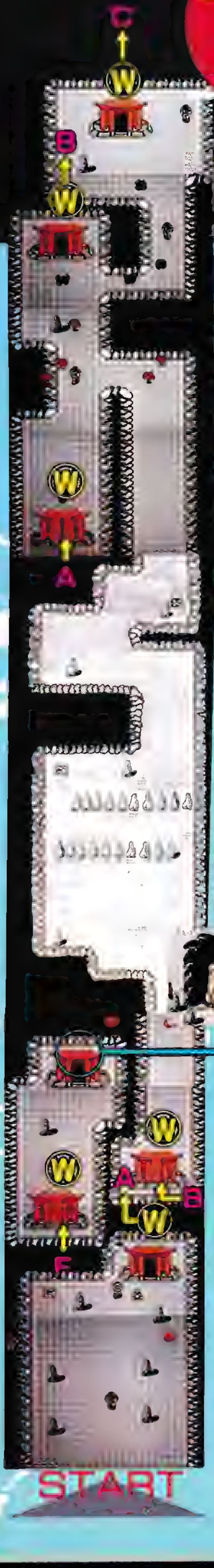
← [illegible]
スタート地点、左が氷の世界へと続いている。この回りにいるモンスターがいやらしいのだ。

←進んでみて、ビックリするのが、モンスターだけの攻撃じゃなく、火山口から8方向に岩が[illegible]てくるか分からないので、非常にいやらしい。モンスターも弾を撃って突っ込んでくるので、
[illegible]

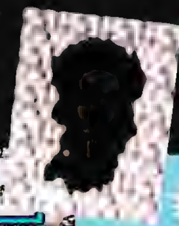
← [illegible]
道が何本か配置されており、そこを通りかかると、モンスターが集中して攻撃をかけてくる。弾幕をどうはる
[illegible]

LEVEL 4

このレベルは、8方向に弾をどのくらい撃てるかが、重要な攻略ポイントだ。ワープの数も多いので混乱しないように、ガンバロウ!

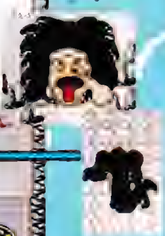






⬅ずっと進んで行くと、2つ社[illegible]進もう。左の社に入[illegible]

またおなじ道を進んでここまで[illegible]



⬅うん? ここだけイラストなんでビックリしているようだね。[illegible]

⬅このレベルは、見てのとおり小さく区切られており、ワープが多いのが特徴なのだ。

⬅[illegible]このレベルの攻略も近い。がん[illegible]

⬅第一の親玉をやっつけ[illegible]力をうばわれないようにしよう。

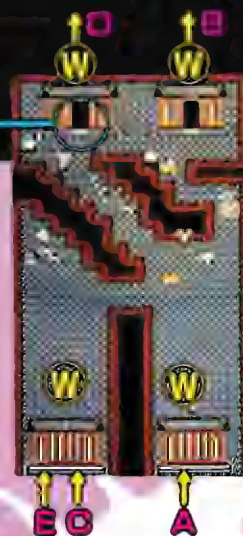
⬅[illegible]あとは、ひたすら進めば親[illegible]ってくるモンスターには要注意。

LEVEL 5

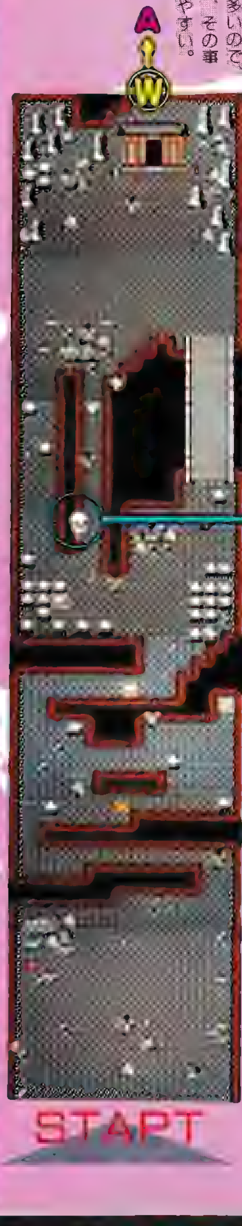
はっきり言って気持ち悪い。いたる所にドクロが転がっているのだ。マップは見てのとおり、左右に蛇行しているので要注意だ。



➡アイテムにつられて、社に入ると、そこには親玉モンスター[illegible]「おおっ!」と思って3[illegible]

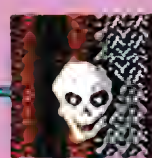


⬅[illegible]ルのワープパターンの中心となる。似たような画面が多いので、思わず迷ってしまうが、その事を理解すればクリアしやすい。





⬆ムムッ! 本物の親玉が! と思いきや、さっきやっつけた[illegible]はずである。



⬆見てのとおり、[illegible]

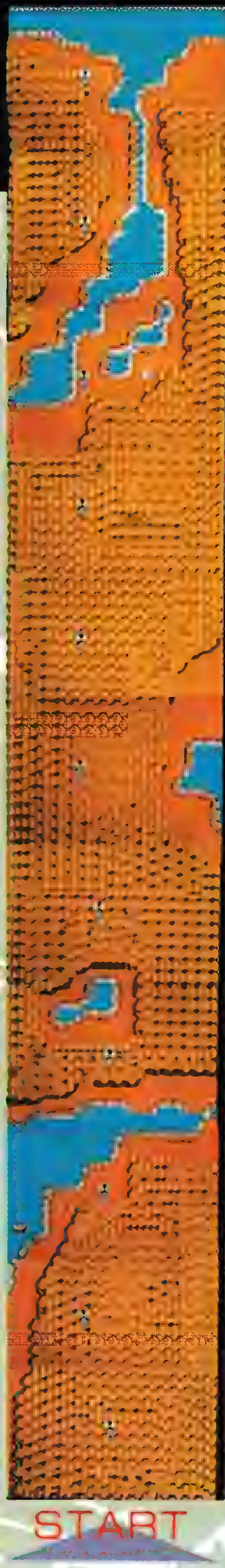


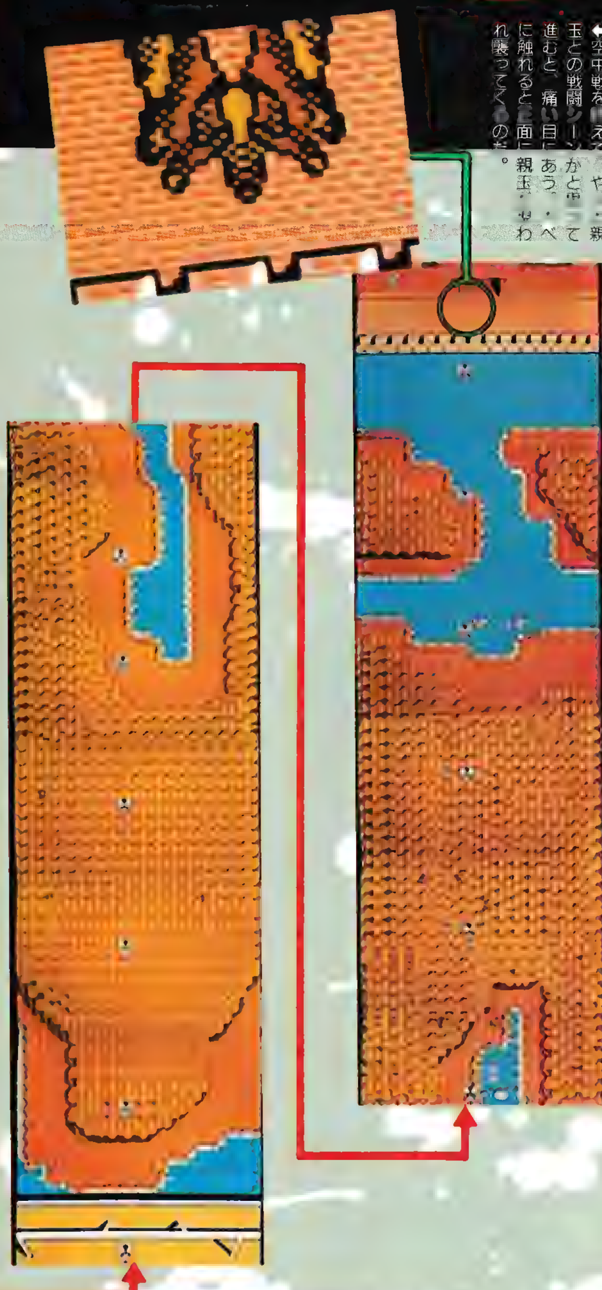
←これがこのレベルの最終の親玉。今までの親玉よりも2倍も大きい。しかし、動きに合わせて弾を連射すれば、簡単である。

←ここから先はいよいよこのレベルの最後。クライマックスだ。道は細く、右に曲がりくねっている。モンスターの攻撃をかわしながら進むのだ。ドクロのモンスターが急に現われて襲ってくるので気を付けよう。

LEVEL 6

ここは空中戦の世界だ。妖精の羽で空中を一直線に飛んでいこう。他の世界と違い障害物はないが代りに四方から弾が飛んでくるゾ。





←空中戦を終えてやっと親玉との戦闘シーンがと[illegible]て進むと、痛い目にあう。[illegible]に触れると画面に親玉・[illegible]われ襲ってくるのだ。

ホントは、このあと「牙龍城」での戦闘があって、そこには未だ見た事もない親玉クラスのモンスターが、牙を磨いて待っているんだが、今回はそこまで発表しちゃ、キミたちの楽しむことが少なくなっちゃう。ということでレベル6までの発表なのさ。ぜひ牙龍王をキミの手で倒してくれ！

（これは開発中の画面です



アンブッシュレポート ACT 3

★塩谷伸一郎

Hard Ball

いまやセ・パ両リーグとも優勝戦線のまったただなかにある…はずの'87年10月上旬。上だしてどのチームが優勝するかは横においといて、ボクらはとりあえず「ハードボール」で優勝監督になろう!! キミも優勝、する?

特色

このハードボールが、他の野球ゲームともっとも違うところは球種の多さと、コントロールの多彩さ。それと各選手の過去のデータが表示されていて、一目でわかるようになっていることだろう。

ただし、チームが2つしか入ってないのが残念だが、その一方で1チーム25人登録されている。しかもその選手たちは全て米大リーガーの有名選手ばかり。片や現役のオールスターチーム。他方は歴代の大選手チームだ。

ではこれからハードボールを100倍楽しく遊ぶ話を始めよう。

基本データ（先発メンバー編）

このゲームではスタート時点で両チームとも先発メンバーはすでに決まっていて、すぐにでも始められる。初心者はそれで十分だが、慣れてきたら、始めは先発ピッチャーを換えて、やってみたらどうだろう。それでも満足できない人は野手をすこしずつ換えてみよう。

だが「すでに先発メンバーが決まっているのにどうやって選手を換えるんだ」という疑問が出てくる人もいるだろう。ではどうするか。

ピッチャーが第1球を投げる前に選手を入れ替えるのだ。そうすれば入れ替えられた選手ももう一度使用可能になる。ただし、第1球目を投げた後だともちろんダメになってしまう。

次に、どんな選手を先発させたほうがよいかというと、打率、ホームラン、盗塁数などをよくみて決める。最初の先発メンバーが打撃、守備、走塁、投手などのベストメンバーにちがいないが、控えの選手にも強力なのがいるのだ。だから監督（キミのこと）の方針で、打撃優先にしてもいいし、守備優先にしてもかまわない。

それから、このゲームでは選手の入れ替え（試合前の）を利用して打順を入れ替えることもできるのだ。たのもしいゲームと言えよう。

これが両軍全選手

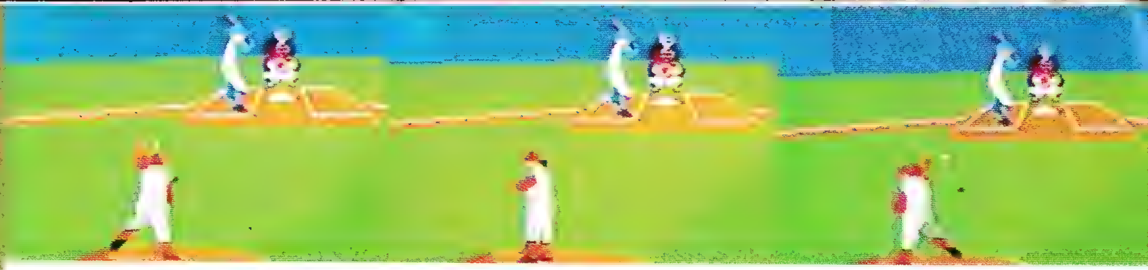
CHAMPS投手一覧表（表3）

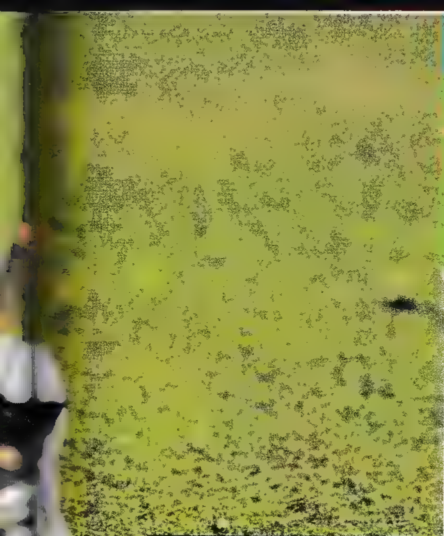
名前	投	勝	L	S	IP	F/	FA	CU	SL	SK	SC	CH	OS	防御率
ROSS BARRY	R	16	15		390									3.01
EULER TOMMY	L	21	10		377									2.89
JAMES DUSTY	L	13	10		283									5.73
WILLIAME ERIC	R	7	14	1	244									6.03
WRIGHT LEFTY	L	0	3	1	12									7.75
LEMAY HERBIE	R	1	5	2	23									6.55
MOREHEAD JAKE	L	4	4	5	42									4.11
TOMPKINS DOC	L	8	7	11	194									4.82
BALDWIN WHITEY	R	5	5	8	74									2.66
MORLIN JIMMY	R	7	2	2	118									1.49

CHAMPS打者一覧表（表1）

名前	位置	打	AB	AVE	HR	RBI	SB
MCCALL JERRY	CF	R	520	388	3	29	76
DESOTO KYLE	RF	L	505	317	9	49	42
CONTOS HANK	LF	S	482	319	14	95	6
BARNES WILLIE	3B	L	421	270	42	103	0
RAWLINGS CHUCK	1B	L	222	269	13	45	10
MORRA JACKIE	C	R	223	211	0	6	0
MILLS FRANKY	SS	L	151	256	5	19	4
DARIEN FREDDIE	2B	S	260	243	4	23	44
NYDEN AL	1B	S	398	277	27	82	11
O'BRIEN DANNY	C	R	135	180	4	16	1
JIMENEZ JUAN	2B	R	218	302	10	48	3
PHILLIPS DAN	SS	R	226	205	2	19	12
JANSKI AL	3B	R	82	281	9	29	9
KREUGER FRITZ	OF	R	44	280	8	32	5
GARCIA MANNY	OF	R	269	231	12	31	6

F/＝剛速球　FA＝速球　CU＝カーブ　SL＝スライダー　SK＝シンカー　SU＝スクリューボール　CH＝チェンジアップ　OS＝ボール





MSX2
メガロム
Vラム128KB以上
ソニー
☎03-448-3311
5,800円(発売中)



▲このように各選手の過去のデータが表示されるので、プレイ上すごく便利だヨ！

基本データ（打者編）

まず最初に登録されている野手全員の基本データを見せよう（表1と2）。名前、ポジション、打ち方、打数、打率、ホームラン数、打点、盗塁の順で表示してある。どの数字も高ければ高いほどいい…のは当り前。

だがここで実際に関係してくるのはポジションと打ち方だけなのだ。あとは参考資料にしかならないが、それらの数字から足が速いとかパワーがあるとかが分かるはず。そこら辺のデータの読み方にも注意して欲しい。

基本データ（ピッチャー編）

両チームの登録されているピッチャー全員のデータが表3と4だ。左から名前、投げ方、勝、敗、セーブ、投球回数、持っている球種、防御率の順である。持っている球種、つまり投げることのできる球は最大4つまでで、球種は左から速いストレート、普通のストレート、カーブ、スライダー、シンカー、スクリューボール（ほとんどシュート）、チェンジアップ、オフスピード（ただのまっすぐ）の8球種がある。

それらのところに○があればその球を投げることが出来るというわけだ。

ピッチャーの使い分け方法、つまり誰を先発要員にして誰を中継、誰をストッパーにするかということだが、これは投球回数と勝ち数、セーブ数から見れば一目瞭然だ。投球回数が多くて勝ち数があれば先発向きだし、適当に投球回数があってセーブ数が多ければストッパー向きということになり、それ以外は中継か敗戦処理要員ということになるわけだ。

そうしてみると、両チームとも先発が3から4人、ストッパーが2から3人ということになる。これはあくまでも実際の話で、このゲームに関する限りは何の関係もないから、キミの好きなように投手を使えばいい。ただし一つだけ言えることは、防御率が異様に高いピッチャーはあまり良くないということだ。やはりスピードはどことなく遅いし、コントロールもなんとなく悪い。

の基本データだ

ALL STARS投手一覧表(表4)

名前	投	MW	L	S	IP	F!	FA	CU	SL	SK	SC	CH	OS	防御率
FRISINA TONY	R	22	12		344		○	○	○	○				3.41
PRINCE BILLY	L	14	11		251		○	○			○	○		4.19
PEERS JESSE	R	15	17		329			○	○			○	○	4.44
COOK CARL	L	2	3	7	90		○	○	○			○		6.00
PEREZ PEPI	L	0	2		3				○	○	○		○	9.00
MENDOZA MANNY	R	0	3	1	12	○	○	○				○		6.00
OLIVER OLLIE	R	1	8	5	44			○	○	○			○	7.03
ATKINS JOEY	L	6	6	15	77	○	○						○	3.39
LEARY LARRY	L	5	4	20	124		○		○			○	○	2.81
ESTRADA DENNY	R	10	4	14	168	○	○			○			○	1.09

ALL STARS打者一覧表(表2)

名前	位置	打	AB	AVE	HR	RBI	SB
ALLEN BOBBY	2B	S	560	283	4	23	44
JOSE GUY	CF	L	322	279	13	45	10
MILLER RICKY	C	R	405	305	35	106	4
LORENZEN MOOSE	1B	R	426	275	13	49	7
LAWS LOUIS	3B	R	386	281	11	39	9
BAUTISTA MONTE	RF	R	244	280	8	28	8
WRATTEN DONNY	LF	L	337	271	3	25	14
DOSSETT MICKEY	SS	R	280	268	2	19	16
CRAVEN MAURY	1B	R	288	274	16	58	12
JONES SKEETER	OF	L	85	219	1	9	12
MASH ERNIS	2B	S	112	240	4	15	6
WELLS EDDIE	3B	L	12	319	1	3	0
STOKES JOHNNY	SS	S	271	277	1	22	11
TULLY LEON	C	R	93	211	0	6	0
HALLIS RED	OF	L	151	306	5	19	4



協力：ポストホビー池袋店　☎03（987）0531



遊び方その1（ピッチャー編）

一度もこの手のゲームをやったことのない人は選手を入れ替えたりしないで、そのままゲームを始めてみよう。最初はMSX相手でゲームをして、投球や、守備、打撃などのコツをつかむのがよいからだ。

ではここでピッチャーの球種について話をしよう。ピッチャーの投げた球とバッターのまっている球、それにコースがどんぴしゃで当たったときには、だいたい長打になる。だがこのゲームではその確率がかなり低い。それは8球種あるうえにコースも9ケ所まで指定できるからだ。

もっとも、ただバットに当てるだけなら球種やコースが多少違っても当たることは当たる。

だが、比較的打たれにくい球がある。それはスクリューボールである。この球はバッターにどんぴしゃでまたれない限りバットに当てるのもむずかしいすぐれ球なのだ。それともうひとつ。速いストレート、これはスクリューボールほどではないが、コースさえ甘くなければまず打たれず、仮に打たれたとしても内野ゴロくらいにしかならない。

この2つの球を持っているピッチャーはそんなにいない。そこで普通のピッチャーの場合はどうするか。方法は一つしかない。バッターの読みをかわすピッチングだ。1人のピッチャーが投げることのできる球は4球種だけなので、その4つをたくみに使い分けて、絶妙にコースをついて投げるわけだ。

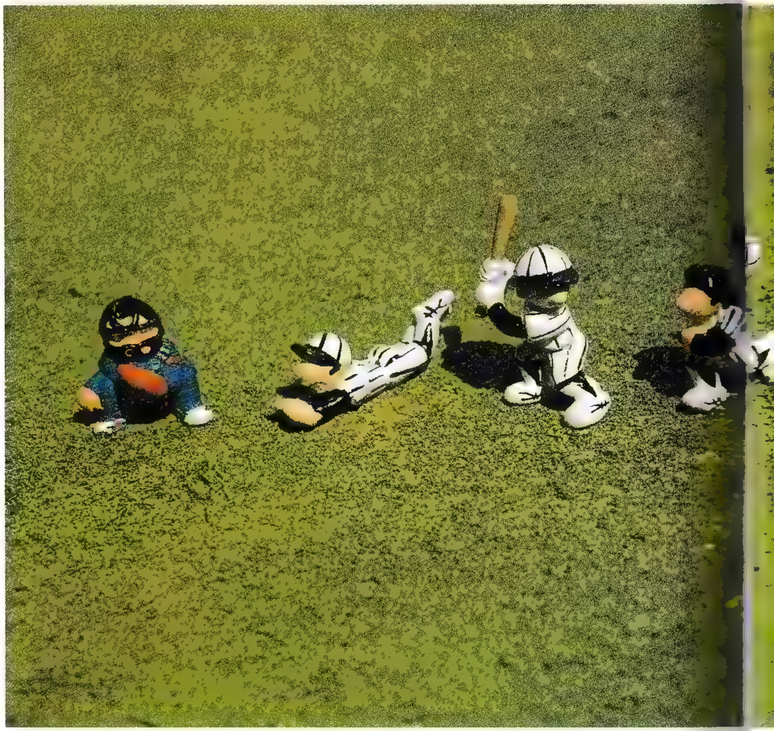
実際の野球でもそうなのだが高めのコースはホームランを打たれやすい。そのため低め低めへとコントロールするように心がける必要がある。

次にコースと並んで大事なものに球の緩急がある。つまり、チェンジアップやオフスピードの上手な使い方だ。あるコースに速いストレートをビシッと決めて、カウントを追こんでからバッターが打ちにきたところへスローボールを投げて「バットが止まらんぜよ」の世界で三振に切ってしまうのだ。

また同じコースへ同じ球をしつこく何度も投げてバッターの裏をかいたり、同じコースへ違った球を投げたり、色々な方法がある。そういうことを自分で開発し、ゲームをやったら気分は最高にいいぞ。

それとピッチャー編の最後にもうひとつだけ。このゲームのシステム上、2人で遊ぶときにはどうしてもピッチャーがコースを決めるのがバッターに見えてしまう。それでは話にならないのでどうしたらよいか。何か対抗策はないか、ということで、ある方法を伝授しよう。

それは、コースを決めるときにキャッチャーのミットをグルグルと回し、適当な所で決定のAボタンを押すのだ。そうすればバッターにはどこへ投げてくるかわからないわけだ。



遊び方その2（野手編）

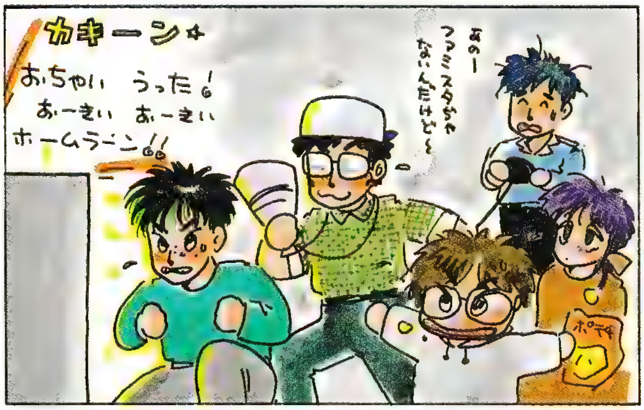
野手が打球をとるのは、自分で落下地点までいってキャッチする。だが、これはそんなに難しいことではない。

ただし、このゲームではそれに加えて守備体制の変更が出来る。内野ならノーマルモードとダブルプレーモード、外野ならレフトシフトにライトシフト、ノーマルといった具合だ。これによって守備が他のゲームよりずっとやりやすくなっているのだ。またこれは一球ごとにも変更でき、ゲームが一段と面白くなっている。

それと、盗塁を刺すのはほぼ完全にできる。逆にいえば盗塁はまず不可能ということである。

最後にこのゲームでは野手の守備位置の変更が出来る。例えば、セカンドとセンターにいる選手を入れ替え、セカンドがセンターに、センターがセカンドに…ということが無限にできるのだ。極端なことを言えばライトとピッチャーを換えることもできるわけだ。

これによってどっかのプロ野球チームがやったように一時的にピッチャーをほかのポジションへ入れて、ワンポイントリリー







慣れれば…しぶい勝負になるわけだ



フを使うことも可能になるわけだ。このシステムを上手に使うと、最強のチームが編成できるぞ。

Hard Ball 遊び方その3（バッター編）

いよいよ打撃の話をしよう。今までにも言ってきたようにバッターは待ち球を決めて、ピッチャーが投げたところでコースを決めて打つわけだ。言ってしまえば簡単だが、世の中はそんなに甘くない。これがまたバットに当てるのが非常にムズい。そのためこのゲームでは異様に三振が多くなる。

では打つためにはどうするかというと、これといった秘策がないのよね、困ったことに。一番てっとり早い方法はピッチャーが投げる球を確実に読むことなのだ。そうすれば多少のコースのズレがあってもだいたいバットには当たる。

しかしそれでは話にならないので、色々やってみた結果次のことが判明した。

まず第１に待つ球種はストレート。コースは投げてきたコースを見て決める。それが出来ない人はどまんなかで振る。

なぜかというと、ストレートで待つとカーブ、スライダー、シンカー、チェンジアップ、オフスピードなどがストレートの他にも打てるからだ。とはいってもコースにもよるが。

従ってどうしても打てないときや、考えるのが面倒な人はこの方法をとるとよかろう。

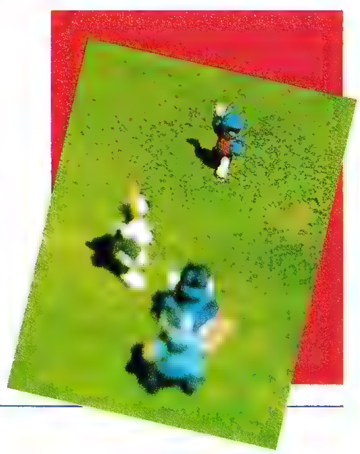
次に打つタイミングにも問題がある。このゲームでは、変化球が異様に大きく変化する。そのためついつい遅いめにバットを出してしまい、挙げ句の果てが「ストライク！」。

そこで、打つときは気持ち早くバットを振る。そうすれば最悪の場合でも球種さえ合っていればバットには当たるはず。

それから、ピッチャー編でいったようにスクリューボールを投げてきたら、これはもうスクリューボールで待つしかない。それ以外ではたとえコースがあっていてもまずバットには当たらないからだ。

その他、コースの見分け方や球種の見分け方は、自分で何回もやってみて覚えるしかないから、しっかりとやって欲しい。

最後にこのゲームでは、どういうわけか自動的にエンドランがかかるようになっている。したがって気を付けないと盗塁がほとんど不可能なので、せっかく出たランナーが簡単に死んでしまうぞ。



Hard Ball 遊び方その4（総合編）

このハードボールは2人で遊ぶのがなんといっても一番面白い。相手の心理状態を読んで、相手が次に何を仕掛けてくるかを考えることが、このゲームの楽しさのひとつだからだ。ただやみくもに投げて、打って、だけでは進歩というものがない。考えてゲームに勝ったときの満足感は、また一段と格別なものだよ！

☆アンプッシュソルジャーしんちゃんより



前号はヤボ用でゲームができず、おもわずサボってしまったわたし。しかも今回は遊びかた中心の少々変わったレポートになってしまった。また、ゲームをやると弟(小学生）に負けるは、出費はかさむはで最悪の日々を送っている今日このごろ。誰か恵まれないわたしに愛の手を！

A1ワープロ

(FS-PW1)

アンブッシュレポート ACT 4

機能充実！
A1ワープロを
徹底解剖

ジェームス・小野



MSX2
ロム
Vラム128KB以上
松下電器産業
問合せ＝全国のナショナル消費者相談センター
49,800円(発売中)

A1ワープロ。こいつはプリンタに漢字ロム、日本語ワープロソフト、カード型データベースソフトが収められている、MSX用の強力な周辺機器だ。

プリンタとしてだけ使っても充分に安い！

通称A1ワープロ、製品名FS—PW1。A1コンポの一つとして、プリンタを中心に出力機能をまとめた、もの凄くデキるヤツだ。

ところがこいつの機能を見てみると、どうやら同社から発売されていたワープロ・パソコンの、本体部分以外の機能を、プリンタを中心にまとめて（ハード的に）一体化し、発売したもののようだ。とくれば、このA1ワープロがナカナカできるヤツなのも、うなづけるというものだ。

このA1ワープロ、値段は、標準価格で49,800円。最近ではMSX用のプリンタも低価格のものが、各社からいくつか発売され始めているが、それにしてもこの安さは、絶対に"買い"だ。もちろんただ安いだけじゃない。機能も必要充分。

たとえばプリンタとして、BASICでの自作プログラムや他のソフトのプリントアウト用としても使うことができる。その場合は、内蔵ソフトのスイッチをOFFにするだけでOK。

印字方法は熱転写タイプだから、印字の際も静かで、ドットインパクトプリンタのように、うるさくて、イラつくこともない。単にプリンタとしてのみ使おうと思って買っても、この価格なら充分に安いのだ。だから内蔵の日本語ワープロとデータベースは、完ぺきにサービスと考えるべきだろう。

また印字サイズだが、用紙幅がハガキサイズから、B5、A4、B4縦、さらにロール紙まで使えるので、ただ印字ができるという程度ではない。もちろん用紙も自由。ハガキにも印刷できる。そのためビジネス文書やパーソナルユースにも、充分に対応できる。少なくともハンディワープロ以上の実用性は備えているといえる。

日本語ワープロとしてのA1ワープロ

では日本語ワープロとしての機能はどうだろうか？　これに関しては、日本語ワープロそのものに対する評価基準に、各人それぞれに独自の意見があり、必ずしも良い悪いでは評価できない部分があるのだが、僕は
①操作性の良さ
②辞書
③学習機能
この3つをまず重視して考えてみたい。

たとえばかな漢字変換方式だが、僕は必ずしも最新の変換方式が常にベストだとは思わないのだ。

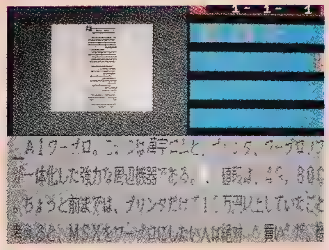
もちろん、いまどき日本語ワープロで単漢字変換というのではさすがに困ってしまう。だけど逆に、いくら自動変換方式を備えていたところで、誤変換が多く、辞書がいつまでたっても



▲A1ワープロの内蔵ソフトのソフト選択画面。機能選択は基本的に数字キーで行なうのだ。

▼日本語ワープロのメニュー画面。ひと目で各機能が分かる。見やすいメニューになっている。





▲日本語ワープロの文章作成画面。左上のウインドウがレイアウト表示画面だ。

▼文字の入力は、かな入力もローマ字入力もできる。かなキーで変換できるぞ。



賢くなってくれなかったら、連文節変換の方が実際には使いやすくなってしまうし、単文節変換でも、使う人の言葉の使い方によっては、連文節変換よりヒット率は、高くなる。

要は、実際に使ってみて、それなりに使えると思えれば、それで充分なのではないだろうか。僕はそう思うのである。

日本語ワープロとしての機能紹介

A1ワープロのかな漢字変換方式だが、これは連文節変換である。意外なことだが、MSX用の日本語ワープロソフトには、連文節変換までサポートしているソフトは、数えるほどしかないそうである。

搭載辞書は68,000語。第2水準漢字はサポートしていないが、(オプションでサポート)かなり多めである。そのためか、辞書の傾向が、何を基準に作ってあるのかは知らないが、僕にとってはかなりヒット率が高いスグレもんの辞書なのである。

また、A1ワープロの表示画面だが、これは非常に特徴的である。というのもパソコンのワープロソフト的ではなく、むしろハンディワープロ的な表示方法だからである。

常に画面左上方にレイアウトが表示されており、紙面構成は、このウインドウで調整する。画面下方の文章入力ウインドウには、入力した文字が左から右へ、ベタで表示されていく。この表示方法は、慣れるまでは少し驚かされるが、慣れてしまえば、気にならない。逆に、常にレイアウトが表示されている分、1ページ全体の割り付けを、目で見て調節しながら入力していくことができ、便利である。

データベースも搭載されてるA1ワープロ

A1ワープロのもうひとつの特徴であるカード型データベース機能（標準搭載の住所録と名刺帳ソフト）だが、これは、本当に拾い物のソフトといえる。入力も簡単だが、プリンタと一体型ということもあって、かなり使いやすいのだ。

とはいうものの、やはりA1ワープロは、プリンタがメインの製品である。プリントアウト第一の作業が、もっとも使いやすい。プリンタをすでに持っていて、日本語ワープロソフトが欲しい、という人にとっては再検討する必要があるかも知れないが、プリンタを購入しようとしている人で、ワープロもあれば便利と考えている人にとっては絶好の製品である。



THE カウント・ダ

でぇい！誰ぞ『信長の野望 全国版』を倒して

ランク	ソフト名	ジャンル	メーカー名／機種	価格
1	信長の野望 全国版		光栄 MSX	9,800円
2	メタルギア		コナミ MSX2	5,800円
3	スーパーレイドック		T&Eソフト MSX	6,800円
4	ドラゴンスレイヤーⅣ		日本ファルコム MSX2	6,800円
5	ガリウスの迷宮		コナミ MSX	4,980円

TALK トーク

取材・構成 天利喜久代
イラスト おぎわらけいこ

ポスト『信長の野望 全国版』を捜せ！

きっくん 今月も予想どおり「信長の野望　全国版」がダントツ。そのあと、「メタルギア」「ドラゴンスレイヤーⅣ」「スーパーレイドック」の三強が競り合っているね。

わたぼう 今月は「全国版」以外のシミュレーションゲーム、「大戦略」や「三國志」が落ち込んじゃったな。前号までは「全国版」の勢いに乗じてがんばってたのに。今度は反対に押されちゃったカンジ。おじさんは悲しい。

コンコン 価格が高いっていうのもあるかもしれないけど、シミュレーションゲームの特徴はいろいろなパターンで毎回違ったゲームが楽しめることでしょ。ひとつのソフトで長期間遊べるから、次から次へ買うゲームじゃないことは確かね。特に「信長の野望　全国版」は難しいよー。あたしなんか1年ぐらい遊んでられるんじゃないかしら。



きっくん 君は普通じゃない！

わたぼう シミュレーションゲームもさらに複雑なものが要求されるから、それに応えるソフトハウスも苦労するだろうな。

ウン みせい! TOP 20

まだまだパワーのありそうな信長くん。2号天下にならないようにがんばってほしいもんだ。「ガリウス」V3を阻止した強者だけど、今度は追われる立場だからね。天下人はつらいなー

8月20日現在

ランク	ソフト名／ジャンル	メーカー名	機種	価格
6	女神転生（ロールプレイング）	日本テレネット	MSX	6,800円
7	めぞん一刻（アドベンチャー）	マイクロキャビン	MSX2	6,800円
8	大戦略（シミュレーション）	マイクロキャビン	MSX2	6,800円
9	ディーヴァ（アクション、ロールプレイング）	T&Eソフト	MSX	6,800円
10	アニマルランド殺人事件（アドベンチャー）	エニックス	MSX	5,800円

ランク	ソフト名／ジャンル	メーカー名	機種	価格
11	三國志（シミュレーション）	光栄	MSX	12,800円
12	覇邪の封印（ロールプレイング）	工画堂スタジオ	MSX	7,800円
13	カリオストロの城（アドベンチャー）	東宝	MSX2	6,800円
14	ドラゴンクエスト（ロールプレイング）	エニックス	MSX	5,800円
15	ロマンシア（アクション、ロールプレイング）	日本ファルコム	MSX	5,800円
16	プロジェクトA2（アクション）	ポニカ	MSX	5,800円
17	ウィングマン2（アドベンチャー）	エニックス	MSX	5,800円
18	ボルフェスと5人の悪魔（アクション、ロールプレイング）	クリスタルソフト	MSX	5,800円
19	ジャガー5（アクション、シミュレーション）	ハドソン	MSX	5,800円
20	ラビリンス（アドベンチャー）	パックインビデオ	MSX2	6,800円

アクション　アドベンチャー　ロールプレイング　シミュレーション　ホビー　パズル　ツール

きっくん　「ガリウスの迷宮」は5位に入れてよかったねというかんじで、てんで勢いがなくなっちゃった。まあ、SHOP別順位ではどこでもまだ20位以内に入っているから、偉いもんだ。

コンコン　この春に発売したんだもんね。ずいぶんがんばったほうじゃない？　あたしはやっぱ、RPG派だからね。「ガリウス」のあとは「ドラスレⅣ」あたりに期待したい！

きっくん　はーい！　欲求不満解消にシューティングゲーム。「スーパーレイドック」に味方します。わたぼうは渋いところで「メタルギア」を応援することにして。さて来月はだれのごひいきが上昇するか！

わたぼう　だれが「メタルギア」なんだよ〜！　そんなこと勝手に決めないでよ。ぼくのよみだと、まだ信長の時代だと……。

コンコン　それ言ったらおもしろくないでしょ。じゃ、これからの期待作でもいいからさ、今月急上昇の、「女神転生」と「アニマルランド殺人事件」どう思う。

きっくん　「アニマルランド殺人事件」は「オホーツクに消ゆ」「ポートピア殺人事件」のエニックスが、MSX専用に開発したソフトだもんね。ヒット作の呼び声が高いとか。

わたぼう　「女神転生」はじわじわと上がってきたから、急激に落ちたりはしないんじゃないかな。だけどいずれも立場は苦しくなるね。来月は「グラディウス2」が出てくるから。「グラディウス」も人気者だったしね。

きっくん　どーかな。わくわく。楽しみだな〜や



今月のソフト

めぞん一刻
マイクロキャビン



来た、来た、来ましたよ〜。アドベンチャーゲームの期待作。「ヤングシャーロック」も良い線いってたけど、シミュレーションに押されぎみで盛り上がりに欠けてたもんね。「アニマルランド殺人事件」も上昇中だし、アドベンチャーゲームファンにはお楽しみ。

ごぞんじ高橋留美子さんの人気漫画・アニメがゲームになったものだけど、あの、一癖も二癖もある一刻館のメンバーのキャラクターをうまく使っていて、楽しめるゲームになったね。

原作のイメージがうまく生かされていて、表情もおもしろいし、響子さんがとっても美人！原作を読んで、キャラの性格を掴んでいるからカンタンなんて思ったら甘いのだ。原作だって五代くんが四苦八苦してるでしょ！思わぬ落とし穴が待っているぞ。あこがれの響子さんとムフフ、うまくいくようにがんばろー！



今月のソフト

プレイボール
ソニー





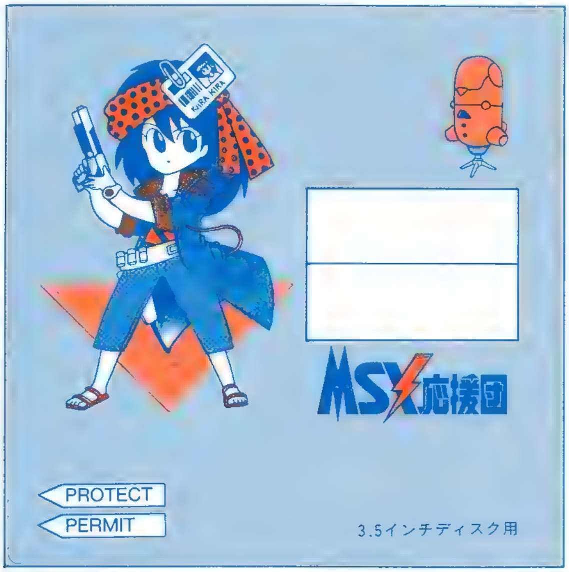
毎回TOP20の下位のほうをウロウロしているんだけど、根強い人気があるんだよね。将棋、マージャンと並んで三大「普遍的におもしろいソフト」ジャンルのひとつの野球ゲーム。オーソドックスだからこそ、新作ごとにグレードアップされているのがよくわかる。中でもこの「プレイボール」はわりとアダルトな味付けで、年齢層にうけがいいとか。それが良く売れる理由じゃないかな。今月は「新ベストナインプロ野球」「野球狂」などと足の引っぱりあいをしてランキングが下がっちゃった。来月以降「普遍おもしろソフト」の意地をどれくらい見せてくれるか、乞御期待。



★協力店リスト★

ニューメディアツクモ札幌	札幌市中央区南2条西3丁目　札信ビル	☎011-241-2299	システムインナカゴミ甲府	甲府市丸の内2-4-20	☎0552-28-3333
YESそうご電器	札幌市中央区南2条西3丁目	☎011-214-2811	メルパII	浜松市大蒲町85-11	☎0534-64-8412
ソフトセンターハラトク	米沢市中央1-8-23	☎0238-23-6228	栄電社テクノ名古屋1F ホビーフロア	名古屋市中村区名駅4-22-21	☎052-581-1241
いわきマイコンショップ	いわき市平4丁目22-12	☎0246-23-0513	ジャスコ岡崎店パソコンフロア	岡崎市康生通西2-20-2	☎0564-21-0211
J&P渋谷店	渋谷区道玄坂2-29-4	☎03-496-4141	パソコンショップシグマ	名古屋市中区大須3-30	☎052-251-8334
J&P町田店	町田市森野1-39-16	☎0427-23-1313	J&P京都寺町店	京都市下京区寺町通仏光寺下ル　恵比須之町549	☎075-341-3571
J&P八王子店	八王子市旭町1-1 八王子そごう7F	☎0426-26-4141	ニノミヤムセン本店	大阪市浪速区日本橋4-11-4	☎06-643-2038
西武百貨店池袋店 コンピュータフォーラム	豊島区南池袋1-28-1	☎03-981-0111	J&Pテクノランド	大阪市浪速区日本橋5-6-7	☎06-634-1211
株式会社COM	千代田区神田佐久間町1-8-4 ニュー千代田ビル	☎03-251-8951	CSK	大阪市北区梅田1-1-3 大阪駅前第三ビルB1	☎06-345-3351
九十九電機㈱7号店	千代田区外神田1-9-9	☎03-253-4199	J&P和歌山店	和歌山市元寺町4丁目4番地	☎0734-28-1441
丸善無線電機㈱本店	千代田区神田佐久間町1-6-4	☎03-255-4911	マイコンプラザ オーシス三宮	神戸市中央区三宮町[illegible] センタープラザ	☎078-331-8444
真光無線㈱	千代田区外神田1-15-16 秋葉原ラジオ会館6F	☎03-255-0450	ベストマイコン岡山	岡山市中山下1-10-20 ジョリービル3F	☎0862-23-7107
ロケット本店	千代田区神田佐久間町1-14-1	☎03-[illegible]	マイコンハウス	松山市[illegible]町4-5-11	☎0899-47-0765
マイコンベース銀座	中央区銀座1-8-21	☎03-535-3381	ベストマイコン福岡本店	福岡市中央区天神1-9-28	☎092-781-7131
ウエムラオーディオ	小田原市[illegible]2-21	☎[illegible]	明昭堂パソコンプラザ	鹿児島市西千石町11-19	☎0992-25-2020

☆MSX応援団・オリジナルステッカー☆





◀これはナント、ディスクに貼るシールなのダ。うーむ、応援団ってなんて実用的なのっ!







◀すっげーカワユサ♥　このシールは貼ってあるだけで目立つこと請け合い。ヨロシクね。



▲
「マークネコも忘れないでね」シールだぜ。

MSX応援団　1987 10 October ―― 11 November

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
				8 11月号発売日	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31
1	2	3	4	5	6	7
8 12月号発売日						

そろそろジレてきてるんでしょ!?

もう、おなじみだよねーっ!「MSX応援団オリジナルステッカー」だよーん。先月号の大好評におこたえして、またまた女のコの絵がメインなのさっ。かわいらしさにも磨きがかかってますでしょ!?　うーん。カワイイカワイイ♥

ところで噂の「プロジェクトT」なんだけど、みんなそろそろジレてきてるんじゃないかなぁ!?　分かってる、分かってるってば。お待たせしちゃってごめんなさいね。なんと この壮大な計画の全貌は次号より少しずつ明らかになっていくのだ。ワハハハハ――。



MSX応援団'87.11.

▶今月の応募シール



ラ
M
登

つい
発売

どう
くがこ
議に思
ぼくの
んのた
ちゃん
ラムち
じーか
ちゃん
イナー
もちろ
なキャ

『うる星やつら』(マイクロキャビン・12月7日発売)より

カウントダウンLUM!
冬まで待てない!!

生沢東次郎



ラムちゃんがMSXに登場だっちゃ!

ついにＭＳＸ版も発売が決定だいっ

どうも！　生沢です。何故ぼくがこんなとこにいるのか不思議に思ってるんでしょ。じつはぼくのどわァい好きなラムちゃんのためなんだよーん！　ラムちゃんといっても、アグネス・ラムちゃんでも♪らむじーらむじーかわいこちゃんのラムジーちゃんでもないぜい（ネタがマイナーすぎてわからんかなー）。もちろん、個性あふれる魅力的なキャラクターで連載終了後も根強い人気を誇る「うる星やつら」のラムちゃんだいっ!!

応援団員の諸君の中にも熱狂的なファンもいることでしょうが、そのうる星を題材にして、美しいグラフィックとマルチエンディングで全国のアドベンチャーゲームファンを感涙させたばかりか、ラムちゃんが見たいばっかりに思わずパソコンを買ってしまった奴もいるという、あのマイクロキャビンさんの「うる星やつら」がついにMSXに移植されるのであります!!　わーい、わーい、うれしいでしょ!?

でもってこのページは、「うる星やつら」を120%楽しむために発売の2カ月もまえからキャラクターのおさらいをしようって企画なのだぁ！　キャラクターのベーシックな性格や行動パターンをチェックしておけばらくらくクリアまちがいなし!?

ゲームの内容は、こうなんだぜっ!!

ストーリーは大財閥面堂家の娘、面堂了子の15歳のバースデーパーティーが舞台。といっても、面堂家分館の屋上のパーティー会場にたどり着けるかどうかが問題なのだ。なにしろあらゆる難関が待ち受けているばかりか、いつものメンバーが総登場なのだからまともに済むとは思わないでしょ。しかし、優勝者には了子ちゃんのキスが贈られてしまうのだ！　ううっ、ぼくもがんばろっと。

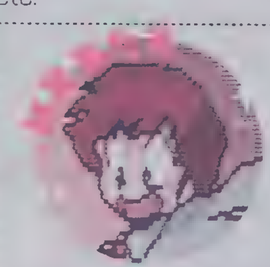
うる星キャラ列伝



あたるにひたむきな(?)愛情をかたむけている異星人の女の子。だが、その愛情ゆえにいつも騒ぎをおこすのも事実。今回もゲームの最終目的を考えると…う~む何も起こらないわけないな~。でもかわいいから、いいか。
《特技》
空が飛べる。電撃攻撃が出来る。etc.



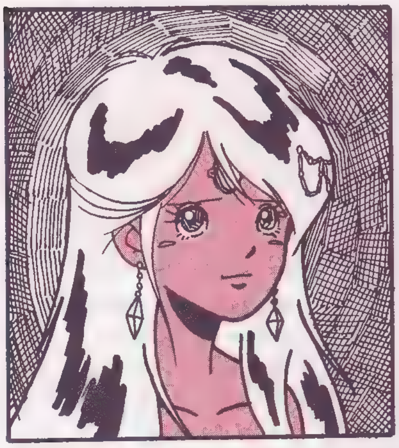
面堂終太郎の妹で、美少女なのだが人を落としいれるのが趣味で、そのためにはいくらお金や手間がかかろうとも構わないという性格には頭が痛い。今回の騒ぎの仕掛人だが、あの終太郎でさえふだんよくはめられてしまうところから見て、ゲームの壮絶さも推して知るべし。
《特技》
陰謀にたけ、黒子軍団をひきいる。etc.



かつては彼の双肩に地球の運命がかかったこともある。が、実はただの女ったらしである。その性質ゆえにラムに押し掛け女房されてしまった。だが、ひとたびかわいい女の子に関することであれば信じられないほどのパワーをふるうことができるぞ！
《特技》
しつこい。女の子の電話番号を聞くのが得意。死なない。etc.

♥♥最新ゲームを小説化した必殺の3Dバイクアクション!!♥♥

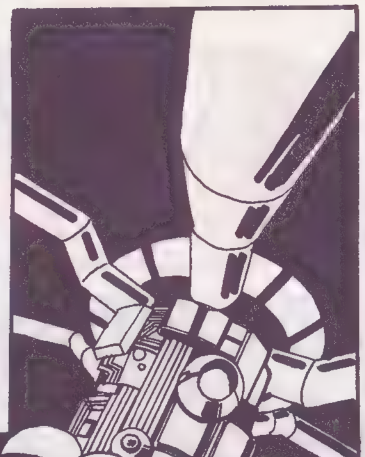
★いよいよクライマックス!!



CRAZE

——クレイズ——

◐ノベライズ——的場佑之





SCENE 13

“考えておきます”っつーのは、OKって事だろう。よし、オレはデートを目指して、コンピュータセンターへまっしぐらだ♥うへへ。

ルシアは、コンピュータセンターへの道を教えてくれた。

しかしなんで、シビリアントの街にこんなに通じているんだろう？　いくらレジスタントのボスだからといって、抜け道や各々のビル内部まで把握しているなんて…。

「あんた、シビリアントか？」

オレは、ズバリと切り込んだ。

ルシアは一瞬、肩をピクっとさせたが、平静な様子で、

「以前はそうだったかも知れませんが、今は一人の人間です」

とサラリと言い切った。

「シビリアントは人間じゃないというのか？」

「まあ…そのうち、お解りになると思います」

そう言うルシアの目は、寂し気だった。

どうりで、若いカワイコちゃんが、ボスなんかになれる訳だ。シビリアント様なんだからな。

そんな考えは置いといて、いざ、ヒーローでもやりに行くか。

オレはルシアにウインクを一つ投げてやって、治安警察を離れた。

SCENE 14

コンピュータセンターまでは約30km。

途中にはどんなトラップが待ち受けているのだろう。スリルで気が狂いそうだぜ。

グリーンベルトや並木に囲まれた美しい道を流していると、前方のビルの屋上から、ナパームを射ちながら、すっ飛んで来るロボットの親玉が見えた。

こんなに早くにピンチかよ！　まったく。

とりあえず、ジャンプでかわしながら、パイナップルを投げつけるが、全然ききやしない。

そいじゃこっちもナパームだ。

一発目！　外れ。二発目…あったりィー。腕が冴えてるぜ。

さて、ここらで軌道修正して南西の方向へ。ルシアの指し示した丘へ行かなきゃな。

なだらかな、ワインディングを抜ける。気持ちいいぜ。障害を見たら、ナパームで一掃だ。

坂を登りきると、何と、そこは公園だ。

のどかな風景の地下に巨大な頭脳が隠されているんだ。

いよいよ正念場だ。デートと命がかかってる。

心してかからねば、とは思うものの、まだ本気になっちゃあいない。

「一度位本気を出してみたいもんだぜ」

などと、うそぶきながら、この街の心臓に向かって、スロットルにカードを入れた。

SCENE 15

内部は、ひんやりと明るく、まるで病院のように清潔だ。しかしオレの趣味じゃない。

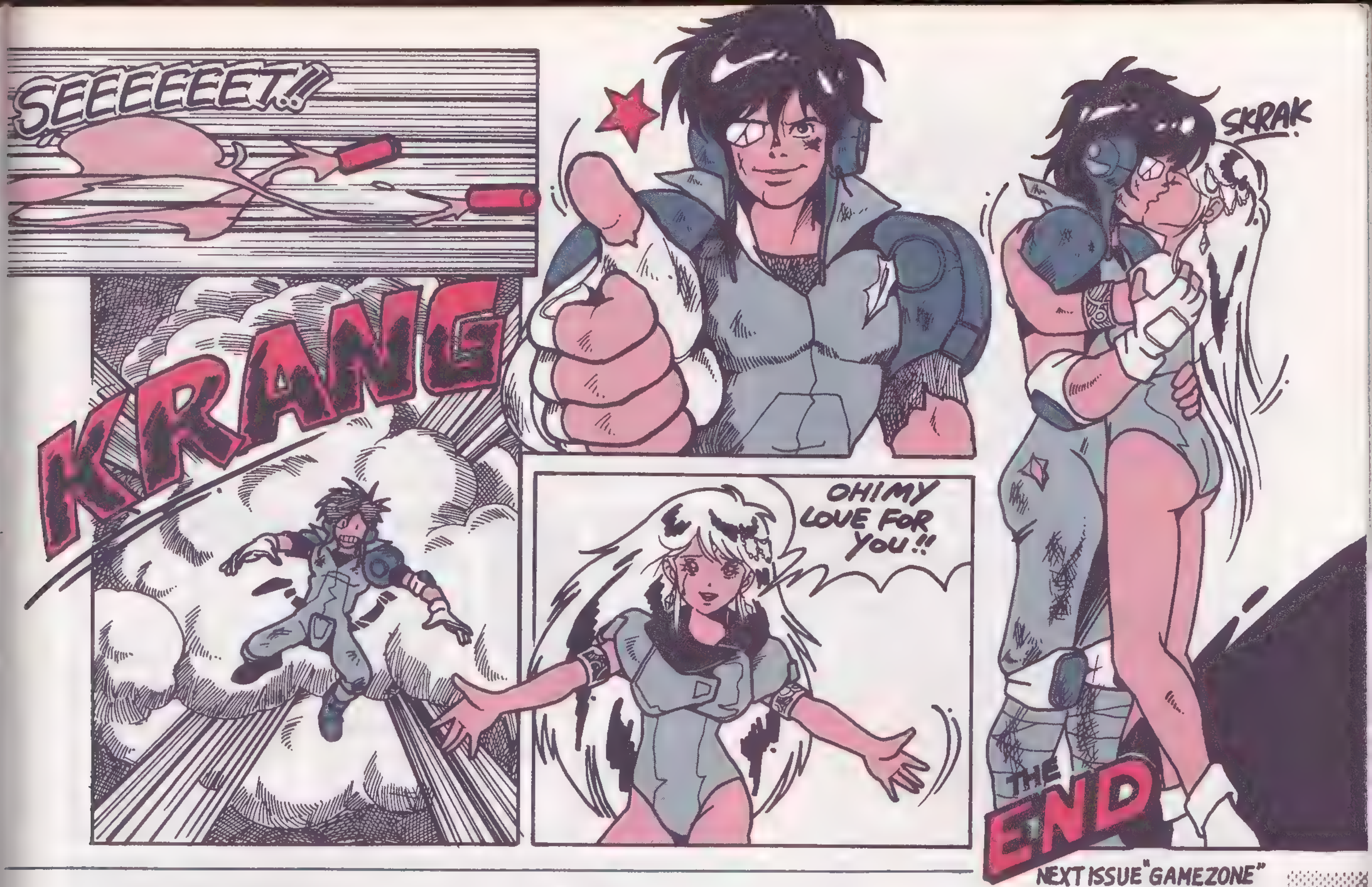
長い廊下が続き、特に防備もなさそうだが、野性のカンは、今迄にない危機を、ビンビン感じ取ってる。

とりあえず、ソロソロと前進してみる。

「しまった！」

地鳴りのような音を立て、後ろのシャッターが降りてしまった。

こうなったら金網デスマッチ。



どっちかが死ぬまで戦うしかない。

さて、おいでなすった。音から察するに、何か戦車級のモノらしい…。

オレはシールドを張って音の方向へ突進した。

すると、また音が。今度のは物音じゃなく、頭が万力で締めつけられるようで、頭を抱え込んでヘタってしまう。

ずいぶんと味な真似しやがる。

気力を振り絞って体勢を立て直す。やっぱりタンクだ。

廊下の幅いっぱいに、ゴロゴロ進みながら、ビームを射ってくる。

マゴマゴしてたら潰される。

「どうしたら…」

と、思うより先に戦いに慣れた体が動いた。

SCENE 16

オレはフルスロットルで、壁を横ざまに駆け脱け、ナパームの雨を降らしてやった。

曲り角を折れた所で、タンクの爆発音が鳴り渡った。

それから二つ目の角を左に曲った所が、コンピュータルーム。

しかし、たどり着くまでに、レーザートラップに引っかかり、右足が利かなくなったが、たかがブレーキに使う足だ、惜しくない。

そしてコンピュータルーム。

オレは、カードをスロットに入れた。

軽金属のドアが、音もなく開いた。しかし内部は、ガラーンとして何もない。

見渡すと、壁にもう一つのスロットを見つけた。

最後のカードを入れる。

〝ズ・ズ・ズ〟という音がして、部屋いっぱいにコンピュータがせり上って来た。

オレはミサイルを打ち込む。何の感動もなしに。

何発当てただろう。多分、シリコンが死んだんだろう。動力かも知れないが。

部屋の電気が止まり、真暗になった。

SCENE 17

何の遠慮もなしに、パイナップルで壁をブチ抜きながら、外へ出る。

オレは異様な光景に出くわした。公園や、治安警察に向かう途中で、山程のシビリアントが、頭を抱えて苦しんでいるんだ。

その理由は、ルシアに会って解けた。

「シビリアントは、進んでコンピュータの端末を頭に埋め込んでいるのです」

という事さ。つまりサイボーグ。ルシアの言う通り人間じゃないって訳だ。

さあ、そろそろオレの街(シティ)へ凱旋だぜ。ルシアをエアバイクの後ろに乗せて、相変らず苦しみ続けているシビリアントを放ぼって、正式のルートからお帰りだ。気分いいねぇ。特に、ルシアの胸のふくらみが…。

街の入口では、レジスタントの熱狂的な出迎えに会った。

「やりましたね!!」

「我らのヒーローだ!!」

なんて口々に叫んでる。テレちまうぜ。

「では、ヒーローは、ヒロインに勝利のキスでもしてもらうとするか」

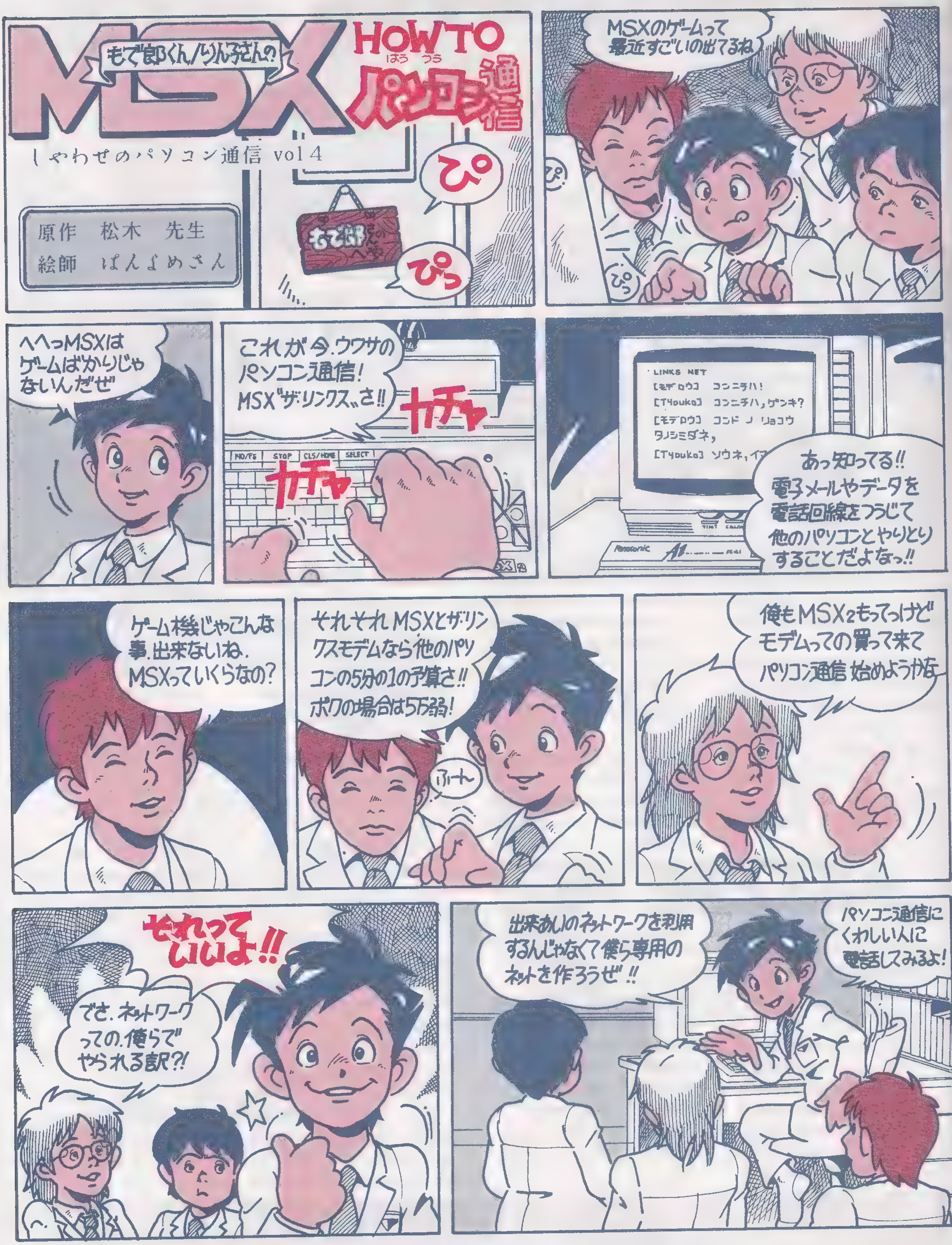
オレは浮かれてルシアに頬を近付けると。

〝バチーン!!〟

オレの頬には手形が残った。

――オレの名はCRAZE、人はオレを、走る狂気と呼ぶ――

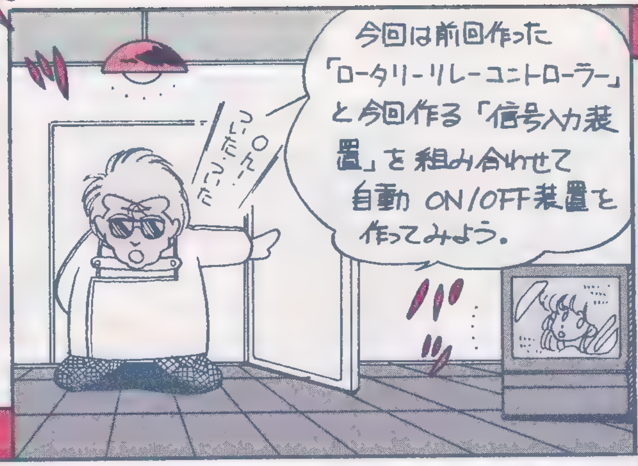
〈完〉

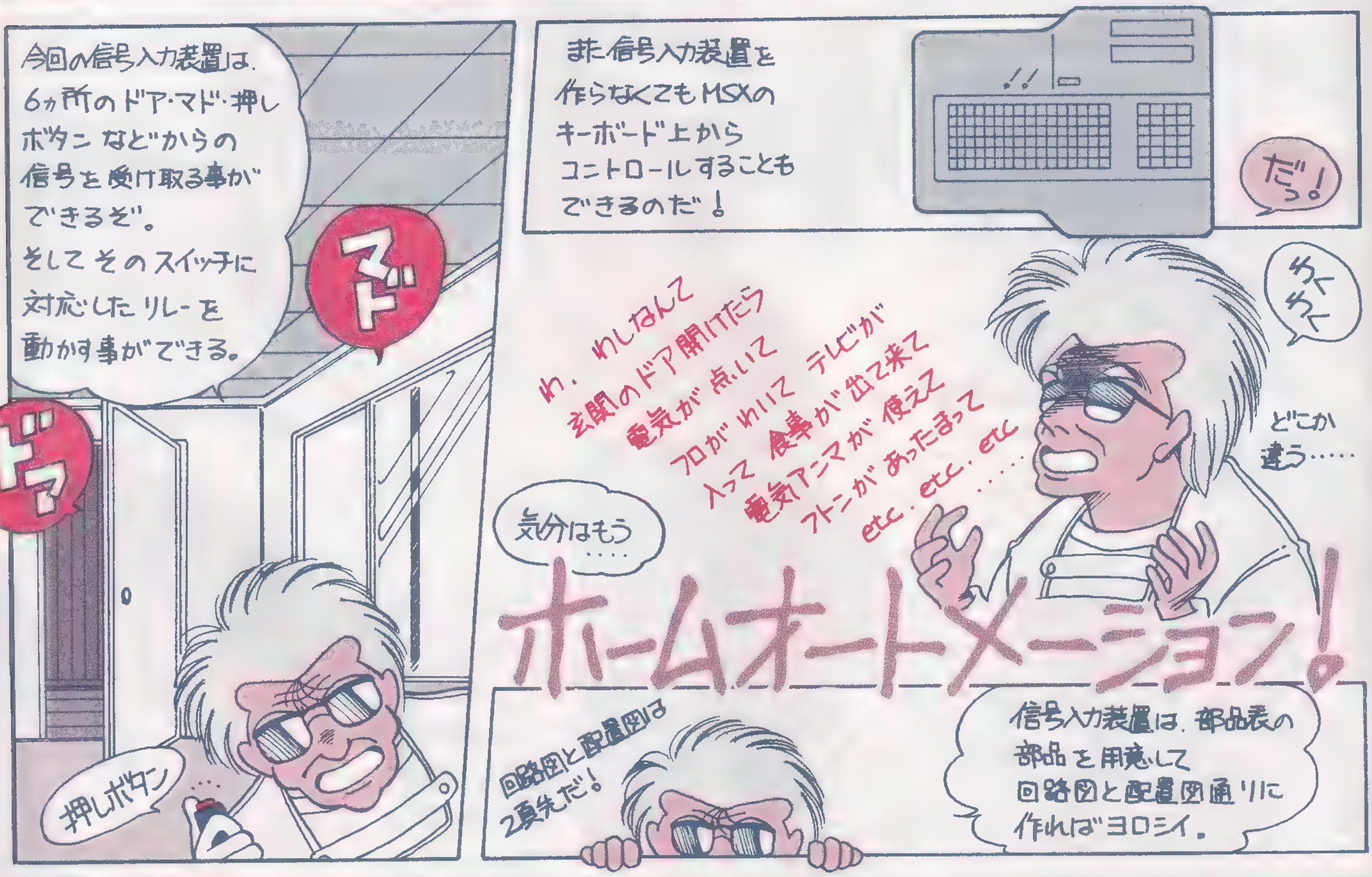

もで郎くん!りん子さんの
MSX
HOW TO
はう つう
パソコン通信
しやわせのパソコン通信 vol 4
原作 松木 先生
絵師 ぱんよめさん
ぴ
ぴっ
MSXのゲームって最近すごいの出てるね
へへっMSXはゲームばかりじゃないんだぜ
これが今.ウワサのパソコン通信!MSX"ザ・リンクス"さ!!
カチャ
カチャ
LINKS NET
[モデロウ] コンニチハ!
[Tyouko] コンニチハ,ゲンキ?
[モデロウ] コンド ノ リョコウ タノシミダネ,
[Tyouko] ソウネ,イ
あっ知ってる!! 電子メールやデータを電話回線をつうじて他のパソコンとやりとりすることだよなっ!!
ゲーム機じゃこんな事.出来ないね.MSXっていくらなの?
それぞれMSXとザ・リンクスモデムなら他のパソコンの5分の1の予算さ!! ボクの場合は5万弱!
ふーん
俺もMSX2もってっけどモデムってのを買って来てパソコン通信始めようかな
でさ.ネットワークっての.俺らでやられる訳?!
それっていいよ!!
出来あいのネットワークを利用するんじゃなくて僕ら専用のネットを作ろうぜ!!
パソコン通信にくわしい人に電話してみるよ!


もしもし.僕もで郎です.あ.りん子ちゃんのお姉さん?!
りん子はまだ帰ってないわよ.
実は友だちとLAN(ローカルエリアネットワーク)を始めようと思うんですけど相談にのってくれませんか?!
いいわよまってるからいらっしゃい〜
あのさぁ.りん子ってお前の事.完全に圧倒してるぜちょっと考えた方がいいぜ
え?りん子ちゃんがどうかしたの?!
まぁ.もで郎の哀れな姿を見るのがつらい訳だな!!
う…うん最近ツライのボクも……
くしゃん!
う〜っしょっぱいっ!!
じゅるっ
りん子ってばきちゃな〜い
☆とことんニブイりん子さんであった…
わ〜えらい.えらいさすが主人公
よ〜し!!それじゃあ専用ネットに向けてガンバロウぜ!!
う〜ん.自分たちでMSXのLANを…ちょっと難しいとは思うけど…
☆チャイナドレスに身をつつみ.想わせぶりに話を振るお姉さん!!いったい彼女はなにを考えているのでせう。
こんにちは〜!!お姉さ〜ん.よろしくおねがいしまぁす〜!!
ピンポーン
あ
○しかし中学生の男の子の前でこんなカッコウじゃ.いかんね.うん.いかん!!
魔性の女!!

Dr.ジェイスンの MSX PLAYING MANUAL

VOL.4　原 安藤隆一　絵 南 辰真





部品表

	記号	種類	名称	容量／規格	数	備考
1	C	コネクタ	ジョイスティック用9Pコネクタプラグ	MSX、PC-6000シリーズ用	1	ケーブル付のものなら2番のケーブルは不要
2		フラットケーブル	7芯		1m	多芯のをバラして7芯にしたもの
3		ユニバーサル基板	95mm×70mm位の物	ベークエポキシ ガラスエポキシ・紙エポキシ等	1	ICピッチ
4	J	ミニジャック	3φ位の物	基板取付タイプ	6	ICピッチ
5	P	ミニプラグ	〃		1〜6	4番と合う物をスイッチの数だけ

TOTSUZEN DESUGA WATAKUSHI KOTO MINAMI WA 'ZANGE' SHIMASU. SOREWA NANTO ANO OZOMASHIKI ▶

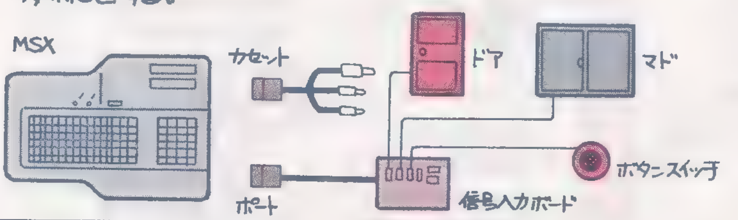
ホームオートメーションとしての使い方

①このプログラムではロータリーリレーコントローラーの12番目のリレー(R12)は電源OFF時に接続するので結線しない。R1からR11のいずれかの6点までのリレーに明かりやモーター・ブザーなどを接続するのだ!



※この時使用した12V用の直流リレーの接点容量以上の電圧や電流の物は接続しないで下さい。例えば「100V1A」の表示がある物なら、AC100Vには使えません。(AC100Vは実際には√2倍した141Vになるからです)さらに1Aまでですから100W以上の物では使えません。

②MSXに図の様にロータリーリレーコントローラーと信号入力ボードを接続して後者にスイッチの接続をする。



③MSXにプログラムを入力してRUNさせる。

④



最初に使用するジョイスティックを聞いてくるので信号入力ポートを1に結線したら『1』と入力 2に結線したら『2』と入力する。

※もし信号入力ポートを使わない場合は、『0』と入力する事でキーボードのキーでコントロールできます。

⑤タイマー値を入力する。(この値は先月号のロータリーリレーの時と同じ値でリレーの応答速度に合わせたなるべく小さい値を入力する)

⑥次にスイッチ1からスイッチ6のスイッチがONになった時に動作させたいリレーの番号を1~11の範囲で各6回入力する。



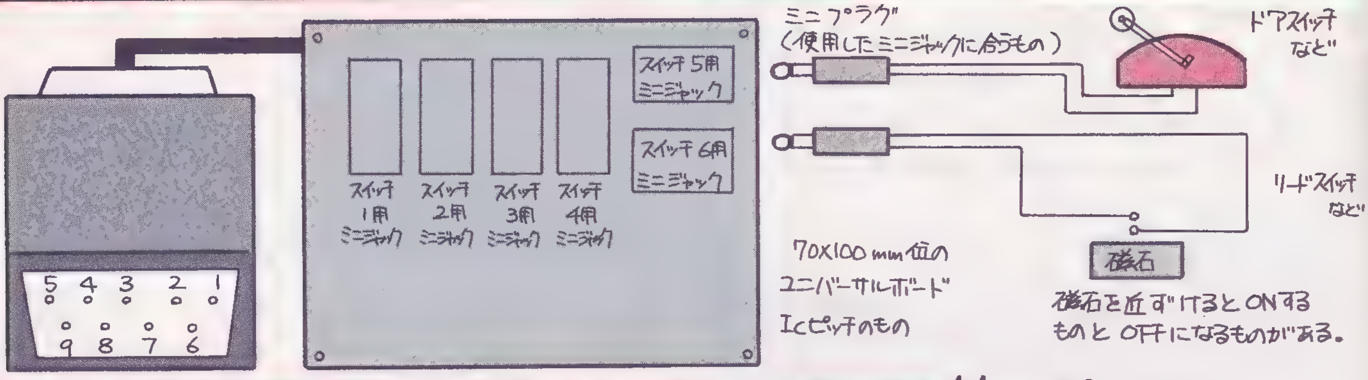
※この状態で6個中のどこかのスイッチがONになるたびに対応したリレーがONになったりOFFになったりします。

'誤字' O MINOGASHITE SHIMATTA NODA! GOMENNASAI. ▶

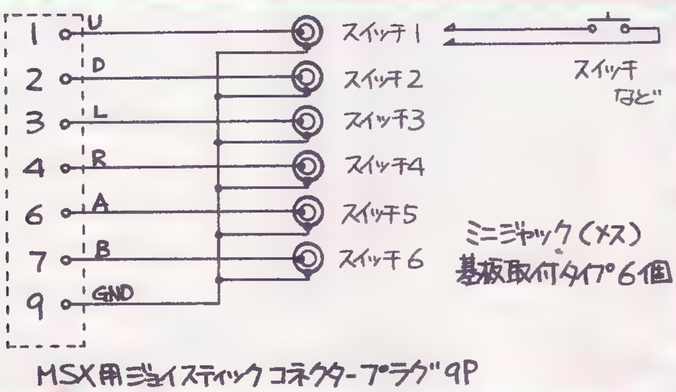
プログラムリスト

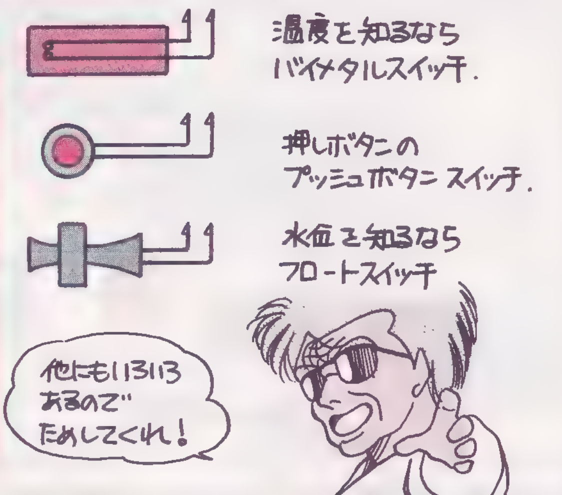
```
10 REM オート トグル スイッチ プログラム
20 COLOR 2,0,0
30 CLS
40 MOTOR OFF
50 PRINT"しようするジョイスティックは?"
60 PRINT
70 PRINT"0    キーボードじょうのキー"
80 PRINT"1 - ジョイスティック 1"
90 PRINT"2    ジョイスティック 2"
100 PRINT
110 INPUT"ドレデスカ(0/1/2)";M
120 L=0
130 IF M=2 THEN L=1
140 PRINT
150 INPUT"タイマーちを いれてください";U
160 PRINT
170 A=12
180 PRINT"ロータリーリレーの せってんを"
190 PRINT"12せってんめに てでセットしてください"
200 PRINT
210 DIM D(6)
220 FOR F=1 TO 6
230 PRINT
240 PRINT"スイッチ";F;
250 INPUT"でコントロールするリレーは?(1-11)";D(F)
260 IF D(F)<1 OR 11<D(F) THEN 230
270 NEXT F
280 I=0
290 B$=INKEY$
300 IF B$="E" OR B$="e" THEN 730
310 IF M=0 THEN 660
320 E=STICK(M)
330 G=STRIG(1+L)
340 H=STRIG(3+L)
350 IF E=1 THEN J=D(1):K=1:GOTO 420
360 IF E=5 THEN J=D(2):K=2:GOTO 420
370 IF E=7 THEN J=D(3):K=3:GOTO 420
380 IF E=3 THEN J=D(4):K=4:GOTO 420
390 IF G=-1 THEN J=D(5):K=5:GOTO 420
400 IF H=-1 THEN J=D(6):K=6:GOTO 420
410 GOTO 290
420 IF I=0 THEN I=1:GOTO 440
430 I=0
440 IF I=1 THEN C=J:GOTO 460
450 C=12
460 IF C=A THEN 560
470 A=A+1
480 IF A>12 THEN A=A-12
490 MOTOR ON
500 FOR T=0 TO U
510 NEXT T
520 MOTOR OFF
530 FOR T=0 TO U
540 NEXT T
550 GOTO 460
560 PRINT"スイッチ";
570 PRINT K;"ON";
580 PRINT TAB(15);"リレー";
590 PRINT D(K);TAB(25);
600 IF I=1 THEN PRINT"ON";
610 IF I=0 THEN PRINT"OFF";
620 PRINT
630 GOTO 290
640 PRINT
650 END
660 IF B$="1" THEN J=D(1):K=1:GOTO 420
670 IF B$="2" THEN J=D(2):K=2:GOTO 420
680 IF B$="3" THEN J=D(3):K=3:GOTO 420
690 IF B$="4" THEN J=D(4):K=4:GOTO 420
700 IF B$="5" THEN J=D(5):K=5:GOTO 420
710 IF B$="6" THEN J=D(6):K=6:GOTO 420
720 GOTO 290
730 PRINT
740 PRINT"END"
750 PRINT STRIG(1)
760 GOTO 640
```

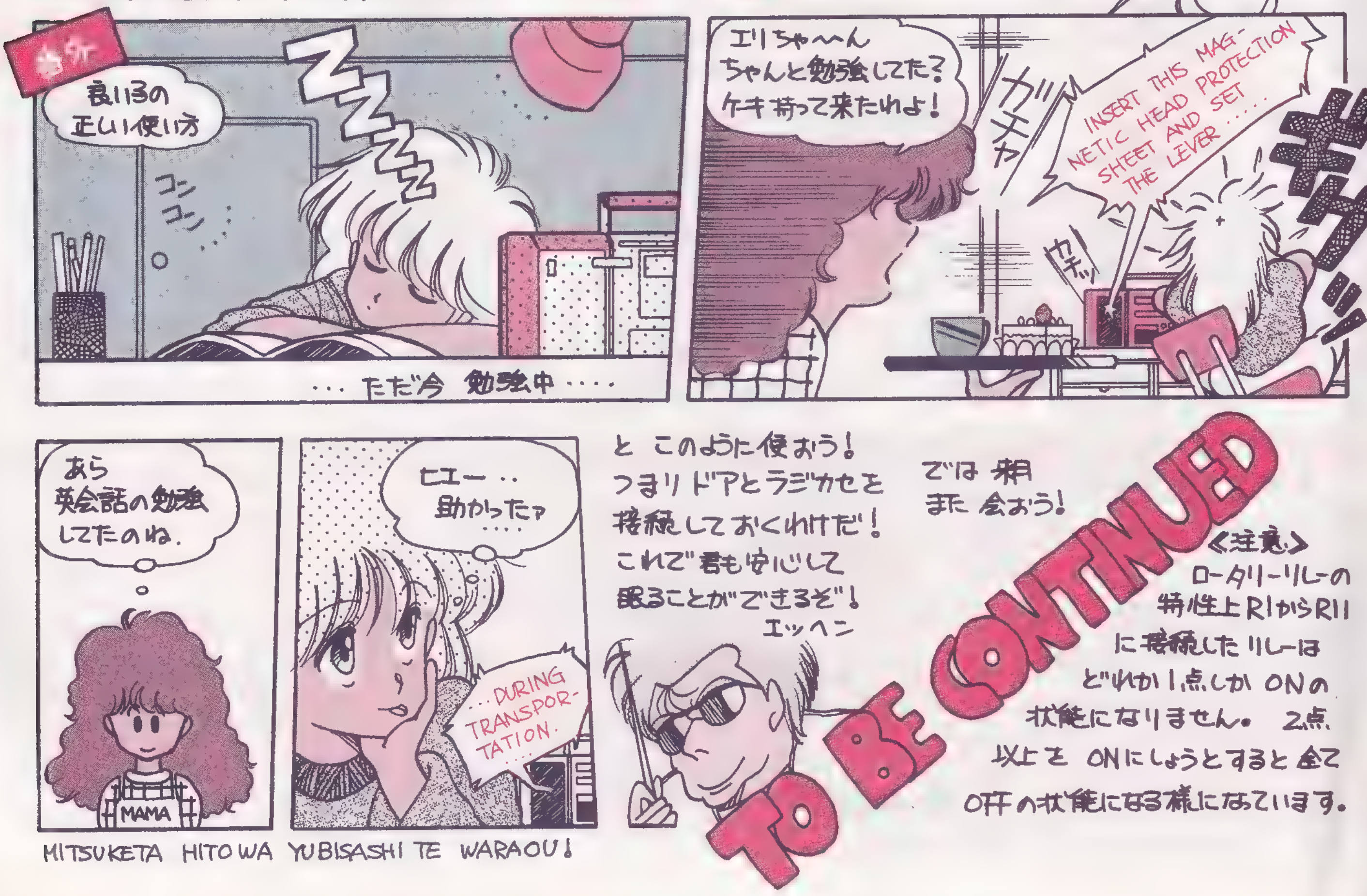
部品配置図



回路図







MITSUKETA HITO WA YUBISASHI TE WARAOU!

CMでつづるMSX Vol.4

今月はなんとKYON²だ

文／小林　智

小泉の新作だ！

さて、今回はアシュギーネの話でもしようと思っていたのだが、その前にどうしても小泉今日子についての話をしたくなってしまったので、全くMSXに関係のなさそうな話をさせてもらおう。

それというのも、私は「ファンタァジェン」を見てしまったからだ。ビデオ「ファンタァジェン」は素晴らしい。あまりにも素晴らしいので、このコラムの主旨から若干はずれるけれど、書いてしまうのだ。

もっとも、日本ビクターが最初に出したMSXの広告には、同じビクター・グループの所属アーティストである小泉今日子が登場していたのだから、このコラムでコイズミを扱ってもおかしくはないはずだ。

というわけで、コイズミの新作ビデオであるところの「ファンタァジェン」の話にむりやり入ってしまおう。コイズミは、ミヒャエル・エンデのファンなのだそうである。自分の本の翻訳をしていた日本女性と結婚したことで話題になったエンデは、あの映画「ネバーエンディング・ストーリー」の原作であるところの「果てしない物語」の原作を書いたドイツの作家である。

実は李泰栄・作

「ファンタァジェン」とは、エンデの代表作「果てしない物語」や「モモ」の舞台となる幻想世界。その幻想世界にコイズミが招待されて繰り広げられる冒険が、ビデオ「ファンタァジェン」なのである。はっきりいって、1時間半の「ネバーエンディング・ストーリー」よりも、45分のこのビデオのほうが数倍素晴らしい。

まあ、考えてみれば当り前ではある。「Uボート」なんていうクソリアリズムの戦争映画で名を上げたウォルフガング・ペーターゼン監督よりは、コマーシャル界で独自の感覚を磨きぬいた李泰栄のほうが、センスのいいファンタジーが作れるにきまっている。そう、「ファンタァジェン」は、CMランドの李泰栄の第1回監督作品だったのである。そういえば、李泰栄はあのアシュギーネやポカリスエットのCMにもからんでいたのだった。現在の日本の映像作家でリアル・ファンタジーの作れる唯一の作家といっていいだろう。



絶対に必見だヨ

その李泰栄が、いかにも（CMに比べて）製作費のなさそうなこのビデオのなかで、ファンタジー世界をパーフェクトに展開しているさまは、見ていて本当に気持ちがいい。

もちろんこの作品は音楽ビデオであるから、ストーリーはあってないようなものである。だからといってあなどってはいけない。美術、撮影、演技、設定、編集が一体となって、寓意のいっさい無いピュア・ファンタジーをかたちづくっているのだ。ストーリーがほとんど無いことが逆にファンタジーとして、よりよい方向へと作品を持っていっているのだ。

百聞は一見にしかず。どうか、レンタル・ショップへでかけて試しに見ていただきたい。コイズミはコンサートで、レンタルじゃなくて買ってほしいと言っていたけれど、ひとりでも多くの人にこのビデオを見て欲しいので、あえてレンタルをおすすめするしだいである。ちょうど「ネバーエンディング・ストーリー」もテレビ放映したことだし見比べてみるのも一興だろう。

わがまま少年コナン

水越かりん




な…!?
なんだよ
その目はっ
それってただ単に父親が誰かわからない事の言いわけじゃない？
やだっ
ひー
まいったなーけがれを知らない少年だって聞いてきたのに…
ふけつねっ
ちがーう
じゃあさ何か特技ある!?
あるともっ
足の指ではなくそがほじれるぜっ
ぶは
……………
それが特技？
じゃこれは
ぽりぽり
ラピュタの方へ行きますので……
待ってっ！
足で編みものするっつーのは?!
えー念のために言っときますがコナンのゲーム化の話は今のところありません
もどって
きてくだすぁ〜!!
ひ〜ん
まってくり〜

キミも今日から

プログラマー

ゲームプログラム"基礎勉強会"〈前編〉

なんとこのコーナー、今回からゲームプログラムを使ってのプログラマー育成コーナーになってしまったのだ。だから、よーく読めばキミも立派なゲームプログラマーになれる…かも？

［ゲームプログラムの遊び方］

①MSXの電源を入れ、つぎの『超省略インベーダーゲーム』のプログラムを入力して下さい。

②プログラムに間違いがないか確かめます。

③カセットかディスクにプログラムを保存します。

次から動作に入りますが、おかしなところがあったら［CTRL］＋［STOP］キーでプログラムを止めて、やり直して下さい。

④プログラムをRUNさせます。するとすぐに、画面の下方にビーム砲、上にインベーダーが表示され、同時にインベーダーの攻撃がはじまります。

⑤ビーム砲（水色）は、カーソルキーで左右に動かすことができます。

⑥ビーム砲のビームは、カーソルキーの［↑］で発射させることができます。押し続けると連射できます。

⑦同時に2つ以上のカーソルキーを押すと、ビーム発射も移動もできなくなります。注意して下さい。

⑧ビーム砲とインベーダーは、ビームを発射した後もすぐに、左右移動できるようになっています。

⑨制限時間は約3分間。この間にできる限りのインベーダーをやっつけよう！

⑩制限時間内でも、ビーム砲がやられたらGAME OVER。その場合は、倒したインベーダー1匹あたり100点として、得点計算が行われます。

⑪幸運（?）にも、制限時間内にビーム砲がやられなかった場合には、倒したインベーダーを1匹200点として、計算が行われます。

⑫GAME OVERになると、得点を表示し、リプレイ（再ゲーム）したいかどうか尋ねてきます。

リプレイするなら［Y］キーを、終わりたいなら［N］キーを、それぞれ押して下さい。

［ジョイスティックを使うとき］

市販のジョイスティックや、9月号で紹介した自作ジョイスティックを使う場合は、プログラムの第810行の、ポート番号（0）を、次のように、ジョイスティックを差し込んだ方のポート番号（1か2）に変更して下さい。

```
810  E=STICK (0)
        ↓
810  E=STICK (1)
または
810  E=STICK (2)
```

［プログラムの説明］

このコーナーでは、このプログラムのポイントとなる部分を、Q&A方式で説明していこう。

Q1．どうしてビーム砲やインベーダーの形を、キーボードにはない形に、表示させることができるんですか？

A1．MSXでオリジナルキャラクタを表示する場合、通常ではSPRITE（スプライト）という命令を使っているんだ。だけど今回はもっと簡単に、キーボードから打ち込める文字の形を、異なった形に変えてやっているんだ。

MSXが文字を表示するときは、文字の形を記憶している、パターンジェネレータ・テーブルと呼ばれる本体内部の場所から、今入力された文字と同じコードの文字を探しだして、それを画面に表示するような仕組みになっているんだ。

じつはこのパターンジェネレータ・テーブルは、RAM（ラム。読み書きのできるメモリのこと）なんだよね。だから、ここに入っているデータを書きか

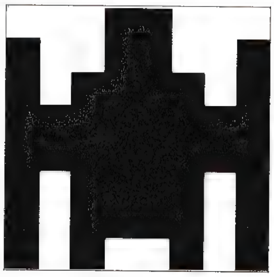
えることによって、文字の形をインベーダーにしたりビーム砲にしたりすることができるってことなんだ。

そこで今回は、図Ⅰの形に作ってみたんだ。文字1文字分の形は、8ドット×8ドットでできているんだ。

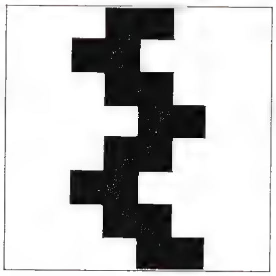
ここでは、10進コードの91『［』、123『｛』、128『♠』、160『　』を、それぞれビーム砲、インベーダー、ビーム砲ビーム、インベーダービームにしているんだ。

8×8のマスに描いた形は、図Ⅱのように2進数として読みとって、16進数の8ビットのデータにしているんだ。8×8ドットの形は、この8ビットのデータ8個分に変換されているわけなんだ。

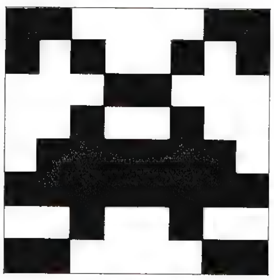
図Ⅰ



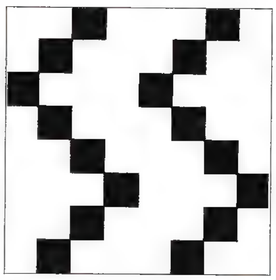
ビーム砲
（水色）



ビーム砲のビーム
（黄色）



インベーダー
（赤色）



インベーダーのビーム
（紫色）

図Ⅱ

書き込み番地 8×(91)	2桁目 8	2桁目 4	2桁目 2	2桁目 1	1桁目 8	1桁目 4	1桁目 2	1桁目 1	8ビートのデータ
728				■	■				&H18
729	■			■	■			■	&H99
730	■		■	■	■	■		■	&HBD
731	■	■	■	■	■	■	■	■	&HFF(255)
732	■	■	■	■	■	■	■	■	&HFF(255)
733	■		■	■	■	■		■	&HBD
734	■		■	■	■	■		■	&HBD
735	■		■			■		■	&HA5
（10進数）									（16進数）

ここでビーム砲を例にとって細かく説明していこう。(図Ⅱを見て下さい)

1列目の点は、2桁目の1のところと1桁目の8のところにあるので16進数で『18』になるんだ。

2列目の点は、2桁目が8と1をたして9、1桁目が8と1をたして9だから『99』になるんだ。

このようにして3列目以降もどんどん計算していこう。ただし、足した数が10を超えた場合は、
A(10)、B(11)、C(12)、D(13)、E(14)、F(15)
というように16進数は表現するんだ。覚えておこう。

書き込みを開始する番地は、「8×キャラクタコード」で求めることができるんだ。たとえばこのビーム砲のキャラクタコードは91（10進コード）だから、8×91で、728となるんだ。

このようにして4つのオリジナルキャラクタが、プログラムの80行目から430行目までで作ってあるんだ。

なおキャラクタの色指定は、キャラクタコードの8コードおきに指定できるようになっているんだ。だからカラーコードテーブル開始番地の&H200Bから「キャラクタコード÷8」を切り捨てた数だけ移動しながら、カラーコードを書き込もう。

```
VPOKE　&H200B,&H71
文字のカラーコード←─────┘|
文字のバックのカラーコード←─┘
```

カラーコードは図Ⅲを参照してください。

Q2. キャラクタは、どういう風にして動かしているんですか？
A2. キャラクタは動かしているのではなく、動いているように見せているだけなんだ。このプログラムでは、キャラクタが移動するときには、移動後のキャラクタを表示してから、移動前のキャラクタを消す方法をとっているんだ。

プログラム中では、いずれも※VPOKE（ブイポーク）命令でしか書き込んでいないんだ。だけど10進コードで32（16進コードで&H20）は空白なので、このコードを書き込むことで、キャラクタが消えたように見えるんだ。

650〜750はインベーダーの左右移動、860〜950はビーム砲の左右移動、1110〜1280はビーム砲とインベーダーのビームの上下移動を行っているんだ。

ビームは、ビーム砲やインベーダーに比べ、2倍の速度で移

図Ⅲ

色	カラーコード（16進）
透明	0
黒	1
緑	2
明るい緑	3
暗い青	4
明るい青	5
暗い赤	6
水色	7
赤	8
明るい赤	9
暗い黄	A
明るい黄	B
暗い緑	C
紫	D
灰	E
白	F

※VPOKE＝ビデオポーク、つまりビデオ情報の書き込み命令のことです。具体的にはVRAM上の指定した番地にデータを書き込むことです。

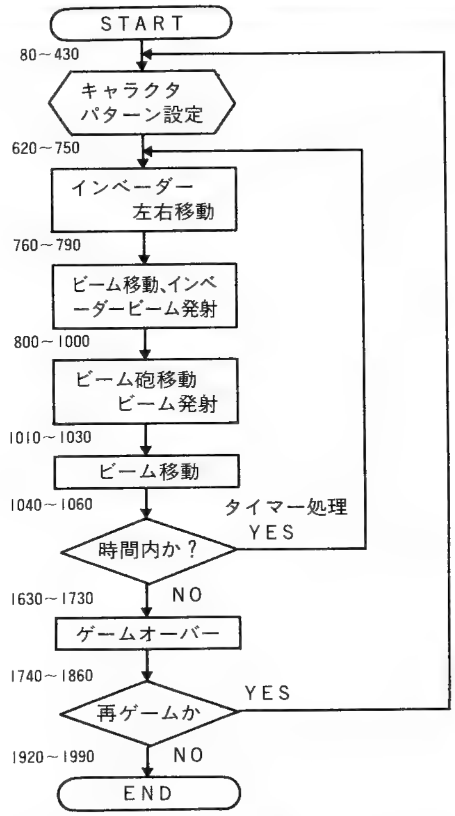
動している。これは、ビーム砲やインベーダーが1回移動処理をする間に、ビームは2回移動処理をしているからなんだ。

図Ⅳのフローチャートを参考にしてください。

さて、今回の勉強会はこの辺で。次回の後編では、もう少し掘り下げて紹介しようと思っています。期待しててね。

ここでお知らせ！　MSX応援団ではキミたちからの投稿ゲームプログラムを募集しています。リストは、プリントアウトしたものを送って下さい。もし、プリンタがないなどの理由で、プリントアウトができなければディスクかテープにセーブしたものでもOKです。巻末の宛先の「投稿ゲームプログラム」の係まで。

図　Ⅳ



プログラムリスト送ってあげる♡

◎創刊号で掲載したアイドル・データ・パラダイスの"暗号解読プログラムリスト"を欲しい人はカセット用希望、またはディスク用希望とはっきり書いて、カセット用なら60円切手2枚、ディスク用なら100円切手2枚と70円切手1枚を同封(ディスク用は量が多くて費用がかかるの）して、巻末の宛先まで送って下さい。くれぐれも切手を忘れないでね。

```
10 ' ｲﾝﾍﾞｰﾀﾞｰｹﾞｰﾑ
20 SCREEN 1,1
30 COLOR 2,0,0
40 PLAY"V15O8L64"
50 KEY OFF
60 CLS
70 C=RND(-TIME)
80 'ﾋﾞｰﾑほう ﾊﾟﾀｰﾝせってい
90 VPOKE 728,&H18
100 VPOKE 729,&H99
110 VPOKE 730,&HBD
120 VPOKE 731,255
130 VPOKE 732,255
140 VPOKE 733,&HBD
150 VPOKE 734,&HBD
160 VPOKE 735,&HA5
170 'ｲﾝﾍﾞｰﾀﾞｰ ﾊﾟﾀｰﾝせってい
180 VPOKE 984,&HC3
190 VPOKE 985,&HA5
200 VPOKE 986,&H18
210 VPOKE 987,&H24
220 VPOKE 988,&H7E
230 VPOKE 989,255
240 VPOKE 990,&H24
250 VPOKE 991,&HC3
260 'ﾋﾞｰﾑほうの ﾋﾞｰﾑ ﾊﾟﾀｰﾝせってい
270 VPOKE 1024,&H18
280 VPOKE 1025,&H30
290 VPOKE 1026,&H18
300 VPOKE 1027,12
310 VPOKE 1028,&H18
320 VPOKE 1029,&H30
330 VPOKE 1030,&H18
340 VPOKE 1031,12
350 'ｲﾝﾍﾞｰﾀﾞｰの ﾋﾞｰﾑ ﾊﾟﾀｰﾝせってい
360 VPOKE 1280,&H22
370 VPOKE 1281,&H44
380 VPOKE 1282,&H88
390 VPOKE 1283,&H44
400 VPOKE 1284,&H22
410 VPOKE 1285,&H11
420 VPOKE 1286,&H22
430 VPOKE 1287,&H44
440 'ｶﾗｰせってい
450 VPOKE &H200B,&H71
460 VPOKE &H200F,&H61
470 VPOKE &H2010,&HA1
480 VPOKE &H2014,&HD1
490 'ｲﾝﾍﾞｰﾀﾞｰ ひょうじ/せってい
500 A=16
510 VPOKE 6145+A,123
520 GOSUB 1070
530 'ﾋﾞｰﾑほう ひょうじ
540 D=16
550 VPOKE 6785+A,91
560 'しょきせってい
570 F=0
580 M=0
590 L=0
600 'ﾀｲﾏｰせってい
610 TIME=0
620 'ｲﾝﾍﾞｰﾀﾞｰ いどう
630 IF C=0 THEN GOSUB 1070:GOTO 770
640 ON B GOTO 650,710
650 IF A<1 THEN GOSUB 1070:GOTO 770
660 A=A-1
670 C=C-1
680 VPOKE 6145+A,123
```

```
690 VPOKE 6145+A+1,32
700 GOTO 770
710 IF 29<A THEN GOSUB 1070:GOTO 770
720 A=A+1
730 C=C-1
740 VPOKE 6145+A,123
750 VPOKE 6145+A-1,32
760 'ビームいどう
770 IF F=1 THEN H=1:GOTO 1110
780 IF M=0 THEN GOSUB 1570
790 IF M=1 THEN H=3:GOTO 1200
800 'ビームほういどう
810 E=STICK(0)
820 IF E=3 THEN 910
830 IF E=7 THEN 860
840 IF E=1 THEN 960
850 GOTO 1020
860 IF D<1 THEN 1020
870 D=D-1
880 VPOKE 6785+D,91
890 VPOKE 6785+D+1,32
900 GOTO 1020
910 IF 29<D THEN 1020
920 D=D+1
930 VPOKE 6785+D,91
940 VPOKE 6785+D-1,32
950 GOTO 1020
960 IF F=1 THEN 1020
970 F=1
980 G=6785+D-32
990 VPOKE G,128
1000 PLAY"B"
1010 'ビームいどう
1020 IF F=1 THEN H=2:GOTO 1110
1030 IF M=1 THEN H=4:GOTO 1200
1040 'タイマーしょり
1050 IF TIME>10800 THEN 2000
1060 GOTO 630
1070 REM インベーダー しょきか
1080 C=INT(RND(1)*15)+1
1090 B=INT(RND(1)*2)+1
1100 RETURN
1110 REM ビームほう ビームいどう
1120 IF G<6177 THEN 1290
1130 I=VPEEK(G-32)
1140 G=G-32
1150 VPOKE G,128
1160 VPOKE G+32,32
1170 IF I=123 THEN 1370
1180 IF H=1 THEN 780
1190 IF H=2 THEN 1030
1200 REM インベーダー ビームいどう
1210 IF N>6784 THEN 1330
1220 I=VPEEK(N+32)
1230 N=N+32
1240 VPOKE N,160
1250 VPOKE N-32,32
1260 IF I=91 THEN 1490
1270 IF H=3 THEN 810
1280 IF H=4 THEN 1050
1290 REM インベーダー はずれ
1300 VPOKE G,32
1310 F=0
1320 GOTO 1180
1330 REM ビームほう はずれ
1340 VPOKE N,32
1350 M=0
1360 GOTO 1270
1370 REM インベーダー あたり
1380 FOR J=1 TO 10
1390 PLAY"CD"
1400 FOR K=128 TO 135
1410 VPOKE G,K
1420 NEXT K
1430 NEXT J
1440 VPOKE G,32
1450 L=L+1
1460 A=29
1470 VPOKE 6145+A,123
1480 GOTO 1180
1490 REM ビームほう あたり
1500 FOR J=1 TO 10
1510 PLAY"O1C4A4"
1520 FOR K=254 TO 32 STEP -1
1530 VPOKE N,K
1540 NEXT K
1550 NEXT J
1560 GOTO 1630
1570 REM インベーダー ビームはっしゃ
1580 M=1
1590 N=6145+A+32
1600 VPOKE N,160
1610 PLAY"A"
1620 RETURN
1630 REM GAMEOVER
1640 CLS
1650 PRINT"************************"
1660 PRINT"**                    **"
1670 PRINT"**  G A M E   O'V E R **"
1680 PRINT"**                    **"
1690 PRINT"************************"
1700 PRINT
1710 PRINT
1720 PRINT TAB(10);
1730 PRINT "SCORE =";L*100
1740 'リプレイしょり
1750 LOCATE 10,12
1760 PRINT "YES = Y"
1770 LOCATE 10,14
1780 PRINT "N O = N"
1790 LOCATE 5,10
1800 PRINT"R E P L A Y ?";
1810 O$=INKEY$
1820 LOCATE 5,10
1830 PRINT SPACE$(14);
1840 IF O$="Y" OR O$="y" THEN 1870
1850 IF O$="N" OR O$="n" THEN 1920
1860 GOTO 1790
1870 REM REPLAY
1880 FOR P=1 TO 2000
1890 NEXT P
1900 CLS
1910 GOTO 500
1920 FOR P=1 TO 2000
1930 NEXT P
1940 CLS
1950 SCREEN 0,0
1960 SCREEN 1,1
1970 KEY ON
1980 PRINT"END"
1990 END
2000 REM TIME OVER
2010 FOR P=1 TO 2000
2020 NEXT P
2030 L=L*2
2040 GOTO 1630
```

魔城伝説II

コナミ

ガリウスの迷宮

ゲーム直送
第4弾!!

ゲームデザイン
香坂らいぞう

イラストレーション
小林 誠

レイアウトデザイン
中平都紀子デザイン事務所



待望の『ガリウスの迷宮』が
ついに登場!!

ガリウスの迷宮ルール

このゲームは、人気ソフト「魔城伝説Ⅱガリウスの迷宮」をボードゲーム化したものです。MSX版とは違った「ガリウスの迷宮」をお楽しみください。

1.ゲームの構成と進行

このゲームは、マップA（城内が記されている）とマップB（六角形のマスで区切られている）に分かれています。

ゲームを始めるときは、まずマップAを使用します。机の上などにAを表に置き、次いで、「スタート」と書かれたところにコマを置きます。プレイヤーの順番はサイコロでもジャンケンでもいいので、その時時で決定してください。順番が決定したら城内を歩き回って、モンスターたちと戦いながら必要なアイテムを手にいれます。プレイヤーのどちらかが、最後のモンスターを倒した時点で、マップAのゲームが終了します。

マップAのゲームが終了したら、裏面に描かれてあるマップBを表にして広げます。プレイヤーはマップ上に指示された箇所に自分のコマを置きます。その時点から、大魔司教ガリウスとの最後の戦いが始まるわけです。もしここで、大魔司教ガリウスを倒せばプレイヤーの勝利となり、殺されてしまえば負けとなります。そして、そのどちらでも、その時点でゲームは終了となります。

このゲームは、1人から2人までをプレイヤー数の対象としていますが、基本的に何人でもできます。ただし、マップBに関してはその限りではありませんが……。それは、このゲームが『サイコロを幾度も振ることによって成立する』ためです。例えば、一度入った部屋にもう一度入っても、同じアイテムやモンスター、トラップが待ち受けているとは限らないのです。すべては、プレイヤーであるあなたが振ったサイコロの目によって決定されるからです。ですから、何度もゲームをやって楽しむことが出来るようになっています。

2. [illegible]

コマは大きく分けて3種類あります。以下がそれです。

◎アイテムコマ

これらは、キャラクターの能力を向上させてくれます。また、特定のアイテムがないと倒せないモンスターがおり、これを集めることは非常に重要になります。アイテムの種類は16種類。

◎モンスターコマ

モンスターはイベントによって現れます。モンスターの種類は16種類。

◎キャラクターコマ

ポポロンとアフロディテが各2枚ずつあります。

3.マップの説明

先に説明したとおり、マップは2種類に分けられます。マップAとマップBです。マップAは、グリーク城を示しておりそのマスのひとつひとつは部屋になっています。

その部屋は、5つのレベルに分かれており、レベルが上がるにしたがってモンスターも強くなり、進むことが難しくなってきます。また、そこにはモンスターやトラップ(ワナ)アイテムなどが隠されています。

マップBは、大魔司教ガリウスの宮殿の最後の部屋です。ここでは、プレイヤー2名または、1名でガリウスと戦闘をするタクティカルなマップです。

4.プレイヤーの手順

プレイヤーの順番が決定したら、次の手順でゲームを進めて行きます。

マップAでの手順

プレイヤー1

1. 移動
2. イベントチェック
3. イベント解決／実行

以下プレイヤー2も同手順で進める。

移動

プレイヤーは、壁に囲まれていないマスに1マスづつ移動することが出来ます。もし、プレイヤーが望むなら移動する必要はありません。壁になっていても、☆のある所にはグレードキーを持っていればそこに進むことが出来ます。

イベントチェック

移動終了後にイベントチェックが行われます。ここでは、2度サイコロを振ります。最初に振った目が十の位、次が一の位としてイベントチェック表を見ます。イベント表にその数値と同じ所を見つけ、何が自分に起こったかを確認し、その指示に従います。

イベント解決／実行

もし、何か起こったなら、そこでそれを解決します。モンスターと出会ったらモンスター表を見て、そのモンスターの強さと種類を決定し戦闘になります。しかし、地図上にA～Eまでの印の書いてあるところは、デカキャラなので、サイコロを振る必要はありません。トラップに引っかかったらその指示に従います。

以上で1回に行うプレイヤーのやるべきことが終了しました。以後これを繰り返してゲームを続けます。

5.キャラクターの制作

このゲームでは、キャラクターの能力をサイコロで決定します。キャラクター能力決定表に従って能力を決定してください。

■キャラクター能力の説明

性別（ポポロンかアフロディテを決める）

攻撃力……モンスターに与える打撃力

体　力……モンスターの攻撃に耐える数値

敏捷性……先攻を決める数値

運　……イベントなどサイコロを使用する前にどのくらい使うかを宣言することによって不利な結果を回避できる能力。これは、回復しません。

6. 戦闘

イベントによって戦闘となった場合、以下の手順で戦闘を解決します。

1）先攻チェック

どちらが先に攻撃するかを決定します。これは、モンスターの敏捷性の数値をキャラクターの敏捷性の数値から引き、サイコロを1つ振ります。そして、数値以下を出した時に、キャラクターの先攻となります。それ以外は、モンスターの先攻になります。

2）攻撃

まず、先攻の攻撃を行い、続けて後攻の攻撃を行います。

攻撃が成功したかどうかは、以下のような手順で行います。

《キャラクター》

2つのサイコロを2回振って、その数値が、自分の攻撃力以下の場合に成功となり、その他は失敗となります。

《モンスター》

2つのサイコロを1回振って、その数値が、モンスターの攻撃力以下の場合に成功となり、その他は失敗となります。

攻撃に成功した場合は、相手の体力から3を消費させます。以下、どちらかの体力が無くなるまでこれを繰り返します。

※デカキャラを倒した時は、グレードキーを入手することができます。それを使って次のレベルに入って下さい。

イベント表

11

キミは暗く悪臭のたちこめる部屋に入った。辺りを見回してみると、壊れた棺が散乱しているだけで、なにも見つけることが出来なかった。

12

部屋に入るなり、モンスターがキミに襲いかかってきた。

13

何かいい臭いのする部屋だった。グリーク城にこんな気分のよくなる部屋があったとは！　しばらくじっとしていると、妖精が現れた。ビックリしたが、その妖精はキミの傷ついた体を治してあげようと言う。キミがもし、傷ついていたならすべて治る。

14

部屋に入ると、防具を売っている男がいた。金貨20枚で銀の楯を売ってもいいと言っている。さて、キミはどうする？

15

部屋に入ったとたん！　後ろからモンスターに襲われた。……モンスターが先攻で攻撃開始。逃げることはできない。

16

部屋に入ると、防具を売っている男がいた。金貨10枚で銅の楯を売ってもいいと言っている。さて、キミはどうする？

21

真っ暗で、なにも見えない暗闇がその部屋を覆っていた。その中に、2つの光る眼がキミをじっと見ている。まさしくモンスターだ！　キミは身構えた……。

22

その部屋では、何も起こらなかった。

23

部屋に入ったとたん、避ける間もなくキミに向かって、小さな針が何本も飛んで来た。どうやら眠り薬が塗ってあったのだろう。キミは、不覚にもその場に倒れてしまった。2回休み・金貨をすべて失う。

24

部屋に入ると同時に、モンスターがキミを襲ってきた。戦闘の始まりである。

25

その部屋では、何も起こらなかった。

26

何かいい臭いのする部屋だった。グリーク城にこんな気分のよくなる部屋があったとは！　しばらくじっとしていると、妖精が現れた。ビックリしたが、その妖精はキミの傷ついた体を治してあげようと言う。キミがもし、傷ついていたならすべて治る。

31

部屋に入ると、防具を売っている男がいた。金貨35枚で金の楯を売ってもいいと言っている。さて、キミはどうする？

32

部屋に入ったとたん、避ける間もなくキミに向かって、小さな針が何本も飛んで来た。どうやら眠り薬が塗ってあったのだろう。キミは、不覚にもその場に倒れてしまった。2回休み・金貨をすべて失う。

33

部屋に入ると同時に、モンスターがキミを襲ってきた。戦闘の始まりである。

34

そこには、青く輝く石が部屋の中央に置かれてあった。不思議に思ったキミは、その石に近づいて触れてみた。すると、キミの体は光に包まれ、その部屋から消えて無くなってしまった。キミは次の自分の順番の時に、好きな部屋に進むことが出来る。

35

真っ暗で、なにも見えない暗闇がその部屋を覆っていた。その中に、2つの光る眼がキミをじっと見ている。まさしくモンスターだ！　キミは身構えた……。

36

部屋に入って中を調べていると、急に天井から岩が幾つも落ちてきた。キミは、体力の半分（端数切捨て）を消費する。

41

部屋に入ると同時に、モンスターがキミを襲ってきた。戦闘の始まりである。

42
何かいい臭いのする部屋だった。グリーク城にこんな気分のよくなる部屋があったとは！　しばらくじっとしていると、妖精が現れた。ビックリしたが、その妖精はキミの傷ついた体を治してあげようと言う。キミがもし、傷ついていたらすべて治る。

43
その部屋は、閑散として何もなかった。

44
部屋に入って中を調べていると、急に天井から岩が幾つも落ちてきた。キミは、体力を3消費する。

45
その部屋では、何も起こらなかった。

46
入るなり、キミを襲う何物かがあった。モンスターだ！　戦闘開始。

51
何かいい臭いのする部屋だった。グリーク城にこんな気分のよくなる部屋があったとは！　しばらくじっとしていると、妖精が現れた。ビックリしたが、その妖精はキミの傷ついた体を治してあげようと思う。キミがもし、傷ついていたならすべて治る。

52
キミの姿が部屋の中にいくつも見える。鏡で部屋中が複雑に仕切られているのだ。振り向くと自分の入ってきたドアが見えなくなっている。キミは、3回休まなければならない。

53
部屋に入ると同時に、モンスターがキミを襲ってきた。戦闘の始まりである。

54
部屋の中に入っても何もなかった。

55
部屋に入ったとたん！　後ろからモンスターに襲われた。……モンスターが先攻で攻撃開始。逃げることはできない。

56
部屋に入ると同時に、モンスターがキミを襲ってきた。戦闘の始まりである。

61
その部屋では、何も起こらなかった。

62
部屋に入ると同時に、モンスターがキミを襲ってきた。戦闘の始まりである。

63
部屋に入ったとたん！　後ろからモンスターに襲われた。……モンスターが先攻で攻撃開始。逃げることはできない。

64
何かいい臭いのする部屋だった。グリーク城にこんな気分のよくなる部屋があったとは！　しばらくじっとしていると、妖精が現れた。ビックリしたが、その妖精はキミの傷ついた体を治してあげようと言う。キミがもし、傷ついていたならすべて治る。

65
キミが部屋に入ると、見慣れた猫が竜に乗ってこちらにやってくる。ほんの手前まで来たときに、その猫がキミにこう言った。「余は、まぁく・スカイウォーカーと申す者。ここはどこであろう？　ぽぷり姫を救わねばならぬというに……。道に迷って困っておるのだ」
キミは、どうして彼がこんな所に迷い込んだのか不思議だったが、道を教えてやると礼として金貨20枚をくれて去っていった。

66
部屋に入って中を調べていると、急に天井から岩が幾つも落ちてきた。キミは、体力を3消費する。

モンスター能力表（サイコロを2つ振る）

L 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
攻撃力	1	1	2	3	2	3	3	2	2	3	4
体　力	1	2	1	1	2	3	1	4	3	3	6
敏捷性	1	1	2	3	2	3	1	3	4	4	5

L 2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
攻撃力	2	2	3	2	1	4	2	2	3	4	2
体　力	1	2	4	2	4	4	6	6	5	4	8
敏捷性	2	2	2	5	6	1	2	2	1	8	7

L 3	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
攻撃力	2	3	2	2	3	3	4	2	2	3	2
体　力	2	8	4	4	6	8	4	6	8	8	10
敏捷性	2	2	3	5	2	5	4	5	5	4	6

L 4	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
攻撃力	3	4	5	4	1	2	2	4	3	3	2
体　力	3	6	6	4	8	10	9	8	8	12	8
敏捷性	3	3	4	8	10	2	3	2	3	2	8

L 5	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
攻撃力	4	5	4	4	3	3	5	5	6	6	6
体　力	10	10	8	8	12	16	18	10	6	12	14
敏捷性	8	8	6	4	6	5	10	10	6	10	4

キャラクター能力決定表

(サイコロを2つ振り、表の修正値で決定)

	ポポロン	アフロディテ
性　別	2～7	8～12(サイの目で決定)
攻撃力	＋6	＋2
体　力	＋4	＋0
敏捷性	－2	＋3
運	＋8	＋8

アイテム入手表

まず、サイコロを1つ振り、表の縦の覧を見ます。次にサイコロを2つ振り、横の覧を見ます。それが交わるところが、入手できたアイテムです。

- A　アロー(使用回数及び数以下＝◎)
- B　セラミックアロー(◎)
- C　ファイアー(◎)
- D　ローリングファイアー(◎)
- E　サーベル(◎)
- F　銅の楯
- G　銀の楯
- H　金の楯
- I　バイブル
- J　ヨロイ
- K　金貨

L1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	A2	—	—	A2	—	—	—	—	—	—	—
2	K2	—	—	—	L2	L4	A2	—	—	—	A2
3	—	K4	K3	K1	K8	—	—	A2	A2	K1	K3
4	—	A1	K2	K3	K1	K4	A1	—	—	—	—
5	—	—	—	—	—	—	—	K1	K1	B1	—
6	K1	A2	K1	—	—	—	—	—	—	—	—

L2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	—	—	—	B2	B1	—	K2	—	—	—	K3
2	B1	—	A1	A2	—	—	—	—	—	—	B4
3	—	—	—	—	B1	B2	—	—	K2	K2	F
4	—	B3	—	—	—	K3	K2	I	—	—	—
5	A2	B1	K2	—	—	—	—	K2	A2	A3	B2
6	C2	—	—	—	B2	—	—	—	—	K10	—

L3	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	—	—	K8	K1	—	—	A1	—	K10	—	—
2	—	—	—	K1	C4	—	—	K5	—	I	—
3	K4	I	—	A1	—	—	—	B2	K2	B4	—
4	—	C2	C1	—	A5	—	B2	—	B4	C2	—
5	—	—	—	A2	K2	—	K4	—	K5	—	—
6	C1	J	—	—	—	—	K3	—	—	K7	K20

L4	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	—	D1		—	D1	—	—	K2	K3	K10	—
2	—	K8	K6	—	A1	I	—	D2	—	—	K1
3		—	D2	D6	—	—	—	D1	—	—	D10
4	B6	—	A2	—	—	—	—	K8	B1	B2	—
5	—	B4	—	J	—	D6	—	—	—	—	C1
6	G	—	K1	K3	—	K1	K3	—	—	C2	—

L5	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	K30	—	A1	D2	—	B1	—	—	—	K5	—
2	—	E2	—	D1	—	E2	—	B3	—	—	K10
3	K20	E3	—	—	E3	—	B1	—	C1	A3	I
4	—	—	E2	—	—	E1	A2	—	C4	—	K10
5	K10	H	—	—	E1	—	—	B1	C2	—	—
6	—	—	A2	—	A1	—	A2	—	B1	—	—

防具の効果

銅の楯

相手の攻撃時に、サイの目に＋1することができる。5回使用可能。

銀の楯

相手の攻撃時に、サイの目に＋2することができる。5回使用可能。

金の楯

相手の攻撃時に、サイの目に＋3することができる。5回使用可能。

ヨロイ

ダメージを－1することができる。

その他の効果

バイブル

モンスターの攻撃力を2減少させることができます。7回使用可能。

※アイテムカードがなくなった場合は、入手できなかったこととなります。すでに入手していた場合のみ、キャラクターカードに使用回数を記入することができます。

ゲーム紹介



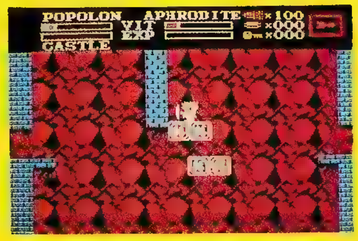
魔城伝説II
ガリウスの迷宮

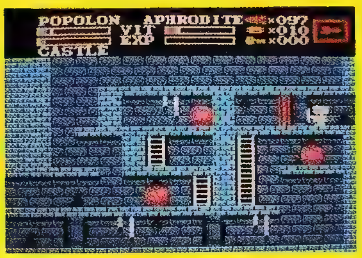
アクションゲームであるMSX版「魔城伝説」が、アクション性にRPGの要素をふんだんに加えてMSX2版「魔城伝説IIガリウスの迷宮」となり、僕らの前に再び現れた。

前作は、アフロディアを無事救出して一応の決着がついたかに見えた。ところがだ、そう思った事じたい、大魔司教ガリウスの思う壺、そう、そのことこそ「ワナ」だったのだ。

実は……。ポポロンがやっとの思いでグリーク城にたどり着いたまではよかったが、そこからが問題。このグリーク城こそが真の魔城、大魔司教ガリウスの本拠地だったのだ。

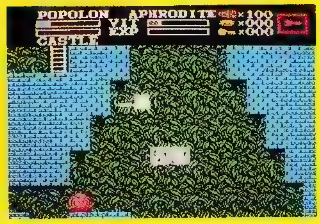
そして、そこからこの物語が始まるのであった……！





大魔司教ガリウスは、アフロディテとの間に出来た、愛の結晶であるパンパースをさらってしまった。ろくな装備も持っていないポポロンとアフロディテは、互いに強い決意をした。大魔司教ガリウスを倒し、愛しいパンパースを再び我が手の中に迎えよう……と。

勇躍城内に入ったが、悪霊軍団が待ち受けていて、思うように進むことが出来ない。いたるところにトラップや強力（意地が悪い）なモンスターたちが待ち受けているのだ。その中をアイテムを探し、傷ついたら交代して、やられないようにしながら1歩1歩、大魔司教ガリウスを追いつめて行く。



ちなみに城内は、普通のグリーク城と、大魔司教ガリウスの手下たちが待ちかまえているワールドが9面ある。それを突破して、ガリウスが待っている最終のワールド10へと進まなければならない。そこでは、今までのテクニックを存分に使いこなさないと勝つことは難しいだろう。コナミからMSXで、4,900円で発売中。

お知らせだよーん

ついに、ゲーム直送も第4弾目になってしまった。

どうだったかな？　今回の『魔城伝説IIガリウスの迷宮』。面白かったかな？

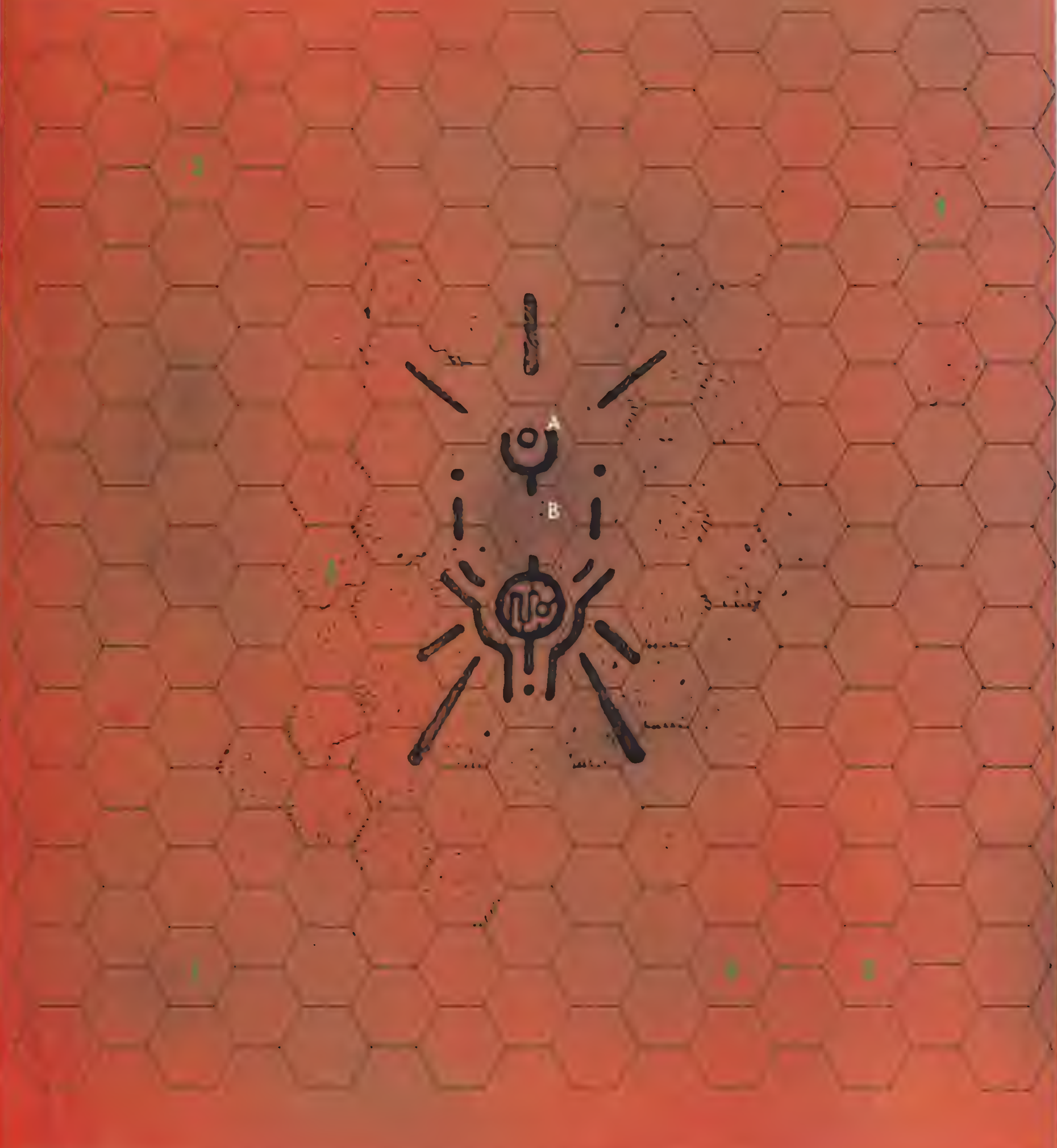
編集部では日夜朝暮、MSXのおもしろいソフトをボードゲーム化できはしないかと、がんばってるから、これからもビシバシ期待しててほしい。それに、いつかかならず、カードゲームを創れるようにおもしろい企画も練っている最中なのだ。でも、カードゲームはいろいろと難しい問題があってちょっと時間がかかるかも知れないけど、期待して待っててくれよな。

そして、いままで以上に読者であるキミ（キミだよキミ）の声が欲しい。キミの若き情熱とその若々しい血が（はっきり言って）欲しいのだ。だから、どんどん応援してくれ！

それと、電話での対応はできないので、ハガキか封書でここまでちょうだい。

〒104
東京都中央区新富2-4-5
N・K新富ビル5F
MSX応援団編集部
ゲーム直送係

ゲームB



マップA





マップA

ゲーム

B

ゲームの手順

このゲームでは、いよいよ大魔司教ガリウスとの戦いが始まります。

スタート

AとBと書かれているマス（以後ヘクスと呼びます）の好きな方に自分のキャラクターを置いてください。置いたら次の手順（フェイズ）の繰り返しによってゲームが進みます。

フェイズ

1．攻撃武器の選択
2．移動
3．ガリウス／モンスターの出現場所の決定及び移動
4．戦闘

攻撃武器の選択

キャラクターは、持っている武器を１つ選択し、使用することが出来ます。これは毎回変更しても構いません。武器の効果は以下の表に準じています。

武器表

ヘクス数	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	ヒット ポイント
剣	11	10	8	3	2	—	—	—	—	—	—	—	2
サーベル	12	12	11	9	7	5	3	—	—	—	—	—	4
アロー	10	10	9	9	7	7	7	5	4	2	—	—	1（10回分）
セラミック アロー	11	11	10	10	9	8	8	7	5	5	—	—	3（10回分）
ファイアー	—	—	—	—	12	11	11	10	—	—	—	—	3（７回分）
ローリング ファイアー	—	—	—	12	10	8	8	10	12	—	—	—	4（５回分）

※武器によって攻撃可能距離と効果が違ってきます。

移動

プレイヤーは、自分のキャラクターを好きな方向に4ヘクス移動する能力があります。

ガリウス／モンスターの出現場所の決定及び移動

プレイヤーは、サイコロを振ってモンスターたちがどの方向にどのくらい移動したかを決定します。

決定の仕方は、以下の方法で行います。

ガリウスの出現及びモンスターの出現

サイコロを１つ振って、番号の書いてあるヘクスと同じ数値の所にモンスターを置きます。もし、すでにモンスターがいる場合は、もう１度サイコロを１つ振って、番号のヘクスの周りのどこに現れたかを決定します。

ガリウス以外のモンスターの数はサイコロを2つ振って出た目がモンスターの数です。モンスターの種類は関係ありません。ここでは、すべてのモンスターの能力は同じ扱いになります。これは、一番最初の時のみで、次から出現したガリウスとモンスターの移動のみとなります。

移動

モンスターの移動は以下のルールによって行います。



ガリウスの移動

サイコロの目（サイコロを２コ振る）	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
方向と距離	1・4	3・6	5・2	2・3	6・7	5・8	4・9	2・5	1・6	3・8	6・9

表の見方は、左側が移動する方向。右側の数値が移動する距離を現します。マップからはみ出た場合は、マップの反対側から登場させて下さい。

モンスターの移動

モンスターの移動力は１です。サイコロを１つ振って移動する方向を決定します。

サイの目	1	2	3	4	5	6
方向	2	1	3	4	6	5

戦闘

戦闘は、サイコロを2つ振り、ガリウスと離れている距離を調べます。そして、武器表に書いてある、サイコロ数値以下を出せば攻撃に成功したとみなします。ガリウスの攻撃も同じように行います。

大魔司教ガリウス

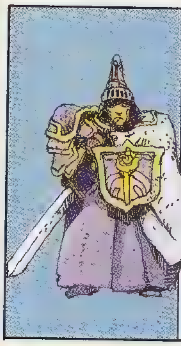
体力 30

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	ヒットポイント
12	12	12	11	10	9	8	7	6	5	4	—	3

モンスター

体力 10

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	ヒットポイント
7	7	6	5	—	—	—	—	—	—	—	—	2



ポポロン

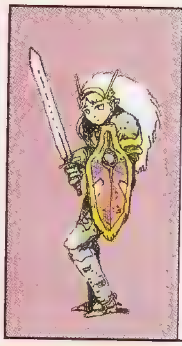
攻撃力＿＿＿

敏捷性＿＿＿

体　力＿＿＿

運　＿＿＿

持ちもの



アフロディテ

攻撃力＿＿＿

敏捷性＿＿＿

体　力＿＿＿

運　＿＿＿

持ちもの



大魔司教ガリウス

攻撃力＿＿＿

敏捷性　16

体　力　30

5回目の戦闘まで、攻撃された時の判定時に、＋4しなければならない。



A モンスター ボニードラゴン

攻撃力　5

体　力　20

敏捷性　14

剣の攻撃－4

アローの攻撃＋2



C モンスター イルシーブドラゴン

攻撃力　5

体　力　22

敏捷性　8

剣の攻撃－5

アローの攻撃＋1

セラミックアローの攻撃＋3



B モンスター ビッグクリップ

攻撃力　6

体　力　19

敏捷性　6

剣の攻撃－7

アローの攻撃－2

セラミックアローの攻撃＋1

ファイアーの攻撃＋3



モンスター モンスター

攻撃力　5

体　力　26

敏捷性　10

剣の攻撃－8

アローの攻撃－1

セラミックアローの攻撃＋2

ファイアーの攻撃＋1

ローリングファイアーの攻撃＋3



E モンスター キングドラゴン

攻撃力　6

体　力　25

敏捷性　14

剣の攻撃－9

アローの攻撃－3

セラミックアローの攻撃＋1

ファイアーの攻撃＋1

ローリングファイアーの攻撃＋2

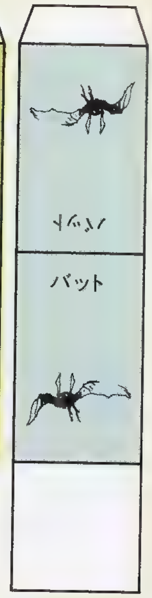
サーベルの攻撃＋1





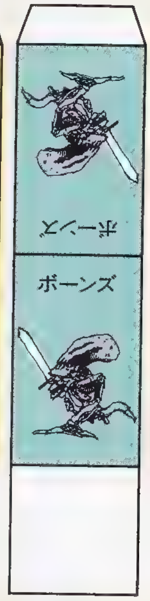


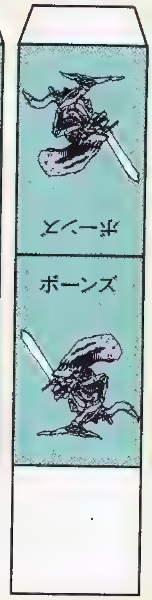








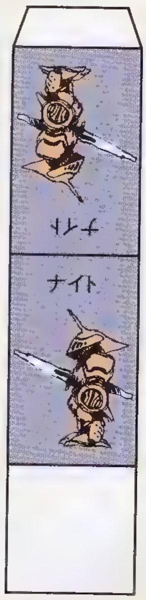


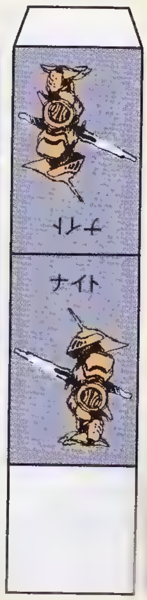


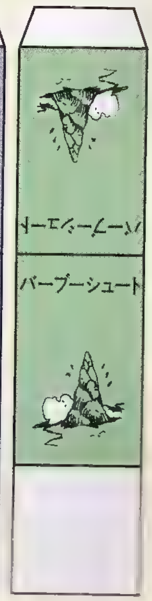












グレードキー2



グレードキー3



グレードキー4



グレードキー5



アロー



セラミックアロー



銅の楯



銀の楯



金の楯



ヨロイ



サーベル



バイブル



ローリングファイアー



ファイアー







IDOL・DATA・PARADISE

●アイドル・データ・パラダイス

水谷麻里

1ヶ月のごぶさたでした。今月もとびきり可愛いアイドルのデータをドーンと大公開！　今回はおちゃめな水谷麻里ちゃんだ。このコーナーで取り上げて欲しいアイドルのリクエストも受け付けるからね。

Photographer 西田 敦　Stylist 川奈友紀　Director 浅見梨蘭(スタジオハングオン)　Designer 宮尾三枝子



はじめまして
僕らの麻里ちゃん

申し訳ない事に、麻里ちゃんの方が先にスタジオ入りしていた。水色のストライプのブラウスにミニスカート。TVでも可愛いけど、実物はもっと可愛い。

麻里ちゃんは「'86ミスヘアコロンイメージガール」のコンテストで優勝して芸能界入りしたんだけど、そのコンテストには、酒井法子(ノリピー)ちゃんや畠田理恵ちゃんなど、54,129人が応募した中での優勝だから、スゴイぜ！

本名は水谷葉子、S46年7月18日生まれのO型､かに座だね。愛知県津島市出身で､身長162cm・体重45kg・B79・W56・H80の元気いっぱいの女の子だ。

彼女はSHY GIRL?

——他のオーディションも受けたりした？

「初めて受けたんです。イトコが応募したの、知らなかったんです。で、たまたま名古屋で一番で、東京でまた一番」

——優勝した時「恥ずかしい」って言ってたよね。

「うんとねー、友達がTVの前で見てるかと思うと恥ずかしくって、これからどうしようと思った」

——それで、どうかしたの？

「すぐ転校しちゃった」

麻里ちゃんは、すっごく恥ずかしがりで、こちらが用意してった麻里ちゃんのLPのカセットをかけると、

「恥ずかしいから止めて下さい」って言ってきたんだ。かわいー。

麻里ちゃんの家庭環境は？

——ご家族も応援してくれる？

「ううん。〝さっさと帰って来い〞

衣装協力
キャンディスタジオ　レイネ　ベルジュ



秋でも元気！水谷麻里ちゃんにマニアックに迫る!!

とか言う」
——反対だったの？
「今だに推選者が来ると〝オマエガ、ヘンナモノ、オーボスルモンデ〟とか言うの」
——一人暮らししてて、お母さんとか来てくれる？
「たまに…でも離れていると、イヨーにやさしい。だから、いいな」
　麻里ちゃんの宝物は、お父さんにもらった時計なんだって。

How To 楽しい一人暮らし

——一人暮らしでいい事は？
「友達がしょっ中呼べる！」
　不便なんか全然感じないんだって。
——どういう生活してるの？
「朝、長島さん（マネージャー）が20分前に電話をくれて、迎えに来てくれて…起きる☺…20分前に電話くれても役に立たないのが私の悪いトコ」
——食事も作ったりする？
「友達が来た時だけ、作ってあげる。一人の時は我慢して食べない」
——料理は上手？
「フツー。友達は〝ウメーッ〟て言ってる」

水谷さんの正しい読書生活

　漫画が大好きな麻里ちゃん。11月21日に出る月刊プリンセス連載の「ぴーひょろ一家」のＬＰの中でも一曲歌ってる程だ。
——好きな漫画は？
「りぼん、アクション、週刊マーガレット、別マ。今一番欲しいのは江口寿史さんの漫画が全部！」
——江口さんに会ったって？
「対談で。でも、前にも会った事あります」
——本なんか読む？
「本は、読む時は集中して読むけど、読まない時は全然読まない」
——最近読んだのは？
「椿姫とか、読みました」

水谷さんのおちゃめな戦略

——ＬＰ「あしたの黄色をつかみたい」は今迄とちがうね。
「タイトルは自分で考えたんだけど、でも四文字のひらがなの方がよかったかな、とも思いました」
　ちなみに今迄のＬＰは「なかよし」「ほがらか」というタイトルだ。（ビクター音産）
——一番気に入ってるのは？
「〝ミントあじSummer Boy〟が一番好き」
　ちなみにこの曲はB面の3曲目。ミディアムテンポのかわいい曲だ。
——コンサートも評判だったね。
「チェッカーズ、少年隊、ラッツ&スターのメドレーは、自分でやってみたいと思ったの。〝おちゃめ〟って感じで。面白かったです」

麻里ちゃんはかく展開せり

——これから歌いたい曲は？
「えーと、ロコツな表現じゃなく、ちょっと上品というか、風景なんかが思いうかぶような歌がいいな」
——作詞とかしないの？
「でも、書くと変なのになっちゃうから…富士山とか出てきちゃうから〝や〟。それ考えると」
　麻里ちゃんはちょっと普通の人と違う感覚してるみたいだからな。
——お芝居とか好き？
「うーん、解んない。前のは、覚えて、言っただけって感じ」
——覚えるのニガ手？
「そうでもない。慣れるとすぐ覚えられる。これからもやってみたいな、と思う」

コンピューターは一次元か？

——コンピュータってどんなイメージ？
「…一次元…だっけ？」
　ここでインタビュアーが、二進法なんかの説明を、グチャグチャする。
「うーん、解んない。なんか頭がパアになってしまいそうじゃない？☺」
——興味とかある？
「友達がパソコン買った時は、いーな、いーな欲しいな、とか思ったけど、普通に生活していると、私には計算機で十分だなって思います」
——ゲームとかは？
「ブロックくずしとか…ふふっ。ゲーム機持ってないんです」

みんなで水谷さんと会おう

　今後麻里ちゃんに遭遇できるチャンスは、10月21日発売予定の新曲（タイトルはまだ未定）と10月からの森永チョコフレークパーのCF。ラジオの「水谷麻里のジャンピングスニーカー」は、ＴＢＳ・ＣＢＣ・ＡＢＣ・ＲＫＢ・ＨＢＣでネットされている。みんなで聴こーぜ。
　その他に、東京では11月１日に、早稲田大学でコンサートをやるんだぞ。（問い合わせ03-354-8500サンミュージック）
　さて、そろそろ時間も終わりだ。
——今後の抱負をどうぞ。
「うーんとぉ、すごく有名になりたいです」
——最後に読者にも一言。
「目を悪くしないように気をつけて下さい。ありがとうございました」

●ファンクラブ☎03(354)8500 サンミュージック後援会　水谷麻里ちゃん係







もう麻里ちゃんは キミのものだよ〜ん

●下にずらっと並んでいる何だかワケのわかんないアルファベットの列、"これ何なの!?"なんて言ってるキミ。そうか…。キミは創刊号を読んでないんだね。

●実はこれ、アイドルのプロフィールを暗号化したものなんだ。創刊号で掲載した「暗号解読プログラムリスト」を打ち込んである人は、下にあるアルファベットを入力すればアイドルのプロフィールが画面に現れてくれるってワケさ。

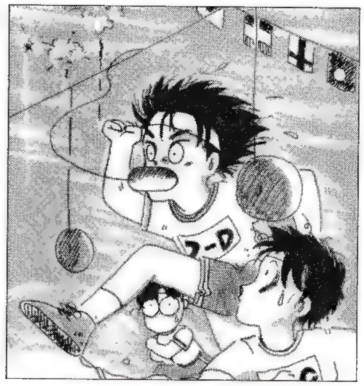
●創刊号がなくてプログラムリストを打ち込めない人は返信用封筒と切手60円を2枚同封の上、編集部まで送ってね。カセット用プログラムを送ります。(住所は巻末)

```
C T C L X P O I G B Q I C L S S C L C L
G B F J C L O J X J C T C L X P K S C L
M S C L W I G B C L G B M J C L N P C L
U P B A A G I P R F S J G B A C C C C L
U S P T G B D C G B Q P O I S I C L T L
E C G B S S R I B A X M G B Q P O I M S
B A P F Q F R I T P P T G B O S W P B T
W P X J G D C L C L T L C C U L C L V D
B O C L G B G B F N C L C L W L X L C L
D E V N G B C L G B K M C L C L D C F C
G B G B C L F N G B C L B C Y L C L C L
C L U C G B G B E C W B G B C L G B S C
G B G B U L Z B X J A D U C X C Q P K S
W F O P T J B A C R O Q P Q R R P I J S
C H K S X J J J V S F J Y I B A N S R I
G B C L G B W S A J G B G B C L L P W I
X J W P I P N P S J C L C C T L G B Y I
T J G B Z B C L U F O I S I C L U L T L
G B S S N S X J W P Y P M P U I K S R F
C L A I D R T R V G A R H S N I C L S Q
C I Q Q G H K S W Q K S U G J I A R N I
N H D R K R H T R F W P M F R F X J R C
Y M C Q U L X B C G Q F R P F J P S K S
P F Q F A G P S H G C Q R I A G K S M F
N P S S T F O J M S P S T J W P H G C Q
P P Q S I J B J K S M J O J D Q G G W S
L T U F K S R P M S D Q G G Y H L S X Q
H R F Q T R L S B H H R F Q Q R L S B H
H R H G G G Q R O I A H J S D R Z I L P
N J W P D Q U M Y M C Q V I U F M J A G
D Q C Q E J Q P K S N J U F H G C Q L P
W P Q I V S R P Q F R J A P O S U F G J
M S Q F H G R R K S N H K S Z G C Q V F
B T S P O I M T P S P T A G H G X J K R
K S D S V R G G Y H K S Y Q V S A G M F
Q I M P T P P T H G O P Q F Q P O I C Q
U P D G K S N P F T V S Q P K S Q I O J
H G G S B H K S N Q H I Q Q C N K M F D
D S C R O I V Q X F Q F G G C T X P O I
M S W I B T K T V S G H O I M Q N I V H
L S N I C H O I H H Q H U G W Q Q Q H G
P C Z C J J O J V I U F K S G G L H O Q
E H W H G S Q Q Y Q Q R K S U G D Q B A
```

```
Q P N J J P Q S W P T I M P P J Q S Y F
X J Y F Q I K S O T K T W S W P O I E T
P J Q S G B W P S I U P Q F X J W F N S
X J C G O I T J Y S K S B A Q F N T M P
N T B A J R M R D R B A Q R L S U G J I
R P M F N P M S K S M P F Q V I U F A G
K S B T C T L J R P J G B T S I M S O I
Y P M P Y F B A M P X I G B C L U S Y F
X J H J W P X J W Q K I U G V I T J A J
O I P T C L G B G B T F B G W P G B G B
G B G J Q P T J V S U F T J X P O I E T
X J W S T J D J P I P T C L C L G B Q P
F J E J O I U P B A L P Q P C L G B C L
W P R J C L G B G B S P N T X J V I M P
X J A H K S Q Q X H O I H I X J U H K S
A H F T C L K J X P G J K J X P C T C L
Q F M P R S V P M P B A Q H N Q Q Q H H
H H J R Q Q C R O Q N I B A P P C T Y P
Z I L P L T Q S Y F X J W Q L R G R O I
X J K T A T O I T J C L C L R Q Y Q C R
O Q J S G B G B V R U G W Q O I G S P Q
O H X J B J Q S O J S P K S N J W P Q P
O I C L P S O I R P L T I T R F W I R S
J P Q I B A R S M P B A K J A J K S T J
W P O I T J Z I M J R F W I X J S F S P
O I R I B J V P A G Z F T J V S C L A R
W R T G Y Q D R C G K S T J C J O I B A
U I J J M S K S N S U I G B P F D G B J
K S M S M P X J K J Z F W P W F P S G B
P P K T Y F R F Z F T J C L G J Q I Q F
V I B J U I X J V I T J Z I R S G T C T
F T V I V P Z P R F S S C L U H K S A H
S J J T M P X P L T B J U I B A P P Q S
N P V P P T W I F T N J J P M S U I T P
M P C L G B T I O I P T S J R I I P R F
X J W P I P R F Q P K S N F U P R F C L
T L U S T J B A S S O T U I K T X J H I
W H P G U G G S B A Q P T J Y F K S Y S
Z F P T C L G B G T M S Q F Z I D S Q Q
Y R J S K J Z F P T G B Q P G B T F P S
O I P T K J Z F T J B A Q F S I P S O I
F T M P Q F X J C A
```

POST CLUB

ポストクラブ



秋風が心地よい、そろそろ運動会の季節ですな。なーんちゃって言ってるけど、原稿書いてる今は実はまだ9月で今日なんて絶好のプール日和っちゅーぐらい暑いんだっつーの！　あー、悲しい。

そいでそいでー、続きなんだけどさぁー、今朝なんて電車の中がサウナ化してて、〝このまま倒れても誰も文句言えないんじゃないかなーっ〞と思う程暑くってさー、流れてくる汗を白いハンケチでふきながら、〝秋よ、お前はどこまで来ているんだい？　はやく姿を見せておくれ。あっつくってたまんねーだよっ〞と窓の外へ目を向けると…なんと真暗だったのだ。そりゃそーだ。だって私の利用している電車は地下鉄なんだもぉんっ！

という訳で、あまりの暑さにすっかり気分がHIになっている私が「POST CLUB」をお送りするんですが…果して大丈夫なのだろうか…。不安を残しつつ今月も進んでいくのであった。

さて、今月のおハガキは「お怒り」なのだ。まー読んでもらえば分かっていただけると思うのだが、いやーとにかくご気嫌ナナメなのだ、(ペンネーム)清水留花ちゃんはっ！　…けど、そうだよね。9月号の〝ゲーム直送〞(聖飢魔IIだったんですが)のイラストは、はっきり言って、あまりにも似ていないっ！　これじゃあちょっと悲しいものがあるよねー。思わず怒りのハガキ送っちゃうよなー。わかるわかる。だけどっ、このイラストの小林誠先生ってばさー、知っている人は知っている、とおーってもエライ先生なんだゼィ。例えばあのA1のキャラクターの〝アシュギーネ〞のミニチュアを横山宏先生と一緒に作ったり、今年の夏、大フィーバーしたあの「夢工場」でも活躍なさった先生なのだぁー。

ねっ、ねっ、思わず「ひぇーっ。そ、そーだったのかあーっ！　こいつはまいったぜ。こおんなエライ人にイラスト描いてもらえたなんて、こいつはすげえやっ！　ベリーハッピーだぜ」って思わない？　思わない？　ねーってばよっ！

ってなワケでムリヤリ終わっちゃうのであった。イラストがこーなったのは、担当の〝じゅり一奥山〞が悪いんです。怒りは全てこの人宛にね！　ぽよん。



神戸市
ペンネーム／清水留花

今月の『お怒りハガキ』

POST VOICE
編・集・部・よ・り
——キミへ一言!!

デーモンなら本物ソックリの絵が1枚あるのにね。
へいへい。あたしが悪うございマス。すんまへん。
ACEっていうと、エースのジョーのことかな？
♨最近デーモン太ったんじゃない？　関係ないけど。
♠エースはともかくデーモンは恰好いくないかと…。

はみだし

●おーい！　大和市の小林正道(せいどうってホントの名前!?　すんごいね)。キミはギャグが上手だねー。だってサ、9月号の「浪漫しあたぁ」の答えを〝かいじゅう〞とか書いてきて、更に〝1回目はわかんなかったけど、今度はバッチリだと思う〞って書いちゃうんだもん。

LETTER 宅急便

●I'm interested in MSX応援団。今、友達にMSX・FANより数倍面白いと言ってすすめています。これからずっと読ませていただきます。いや、応援団を応援し続けます。続けることを誓います。(大阪府　川崎重紀)

★いやー、気合い入ってる、入ってる。でもあれだねー、こんな声援ってうれしいよねー。こんな風におもいっきり応援してもらえると「よーし、ふんじゃぁひとつ頑張ってやるか」ってな気になるよねー。そう、キミたちの声援はかわいい女の子の励ましとおんなじぐらいの効果があるんだから。これからも、まぁひとつよろしくなってなもんだぜ。

●えーと、ちょっとした要望なんだけども、この本は成長盛りの少年が読んでいるのだから、ちょっとばかりヤラシー写真やアブナイ写真などを、1、2ページつくってはくれませんか？　お願い!!　(神奈川県　松本耕一)

★ほーい、キミのつよーい要望に答えてなのかどうかは知りまへんが、今月号からなんとっ！「エッチソフトニュース」の放映（ニュースだからネ）が始まっちまったんだな、これが。担当の〝じぇーむす小泉〟がその持てる能力の全てを結集しての2ページ、感想はいかがなもんでしょうね。彼が言うには「仕事だからしょうがないでしょー」ってことだけど……うーん、写真選んでる時やゲームやってる時のしまりのない顔ったらなかったもんねー。あれはただのスケベだったもんねー。私は証言しちゃうぜっと。(だぁから、怒るなよー、じぇーむすってば)

●先月号、今月号と読んで、ゲームの情報が他誌より速いですね。それと新作ゲームのレビューが面白い。僕はかおりちゃんのファンになってしまった……。これからも他誌に負けないように頑張って下さい。(京都市　今西洋之穂)

★あー、またキミも変わった名前してんだねー。はっきり言ってわたし読めまへん。

とっころで、ここで悲しいお知らせがあるのだ。キミの好きなかおりちゃんが行方不明になってしまったのだー。そう、あれはミンミン蟬のうるさく鳴いている、暑い日のことでした。フラリと編集部に遊びに来たかおりちゃん、突然「今夜の私を捜さないで下さい」と言ったかと思うとまたフラリとでてっちゃったんだ。その時は「どーしたの？　かおりちゃんは。いきなり明菜のマネッ子しちゃってー」なんて話してたわけ。実はそれっきり行方知れずなんだよー。かおりちゃーん、どこいっちゃったんだよー。うるうる…。早く戻ってきてあの元気なレポートを書いておくれよーん。ファンの子もいっぱいまってるんだからぁー。

ってなわけで、松本かおりちゃんはしばらくお休みです。ごぉめんなつ。

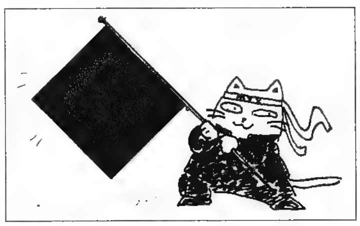


香川県／ペンネーム　綾坂LAY

●29歳にもなって、小学生に混じって発売日に書店に買いに行くのは勇気のいるものです。ハイ!!　(北九州市　堤正幸) ↗

★のわーにを言ってるんですっ。29歳になろうが、36歳になろうがはたまた58歳になろうが、いつまでも子供とおんなじように発売日を楽しみにワクワクしているなんて、それってばとーっても素敵なことだと思います。

きっと小倉地方の、あなたと同じ本屋さんに買いに行っている子供達は、毎月ちゃんと発売日に買いに来るあなたの姿を見て、「このおにーちゃんってば、すごいよなー、毎月ちゃーんと買いにきて。ボクだって負けないぞー。将来はこんなおとなになるんだいっ」と思っているはずです。来月から本屋へ行ったら、そそくさと帰ってしまわないで、もっと周りに目をむけてみましょう。きっとどこかでキラキラと瞳を輝かせた少年があなたを見つめていることでしょう!!


京都市／岡崎正幸

団旗持ちの応援団ネコ!?これはアブナイギャグだぜよーっ。ま、いいんだけどね。これは「浪漫しあたぁ」へ来たハガキからイラスト部分だけを使用しましたの。勝手に使ってごめんねっ！ま、許してくれろ。

●フッフッフッフッフッフワッハッハッハッハーハッハッハッハッハ（もーっ、以下略!!）編集部の皆さんこんにちは!!　皆さんは僕のこと覚えてますか？ほらっ、あの変なこと書いてみごとに誌面に載った僕ですよ！この前は失礼なこと書いてすみませんでした。えーとこのことについて僕は感激したんですけれども、9月号で「直筆絵ハガキがいくぞ！」というのがあって、(編集部注：PILL BOX TALESのコーナーのはなしだよ）今回のはダメなのかなーっと思っていたら突然来てびっくり!!　プロのマンガ家の直筆の絵が見られてとてもうれしかったです。(もっとたくさんしゃべりたいよー)（神奈川県　松本耕一)

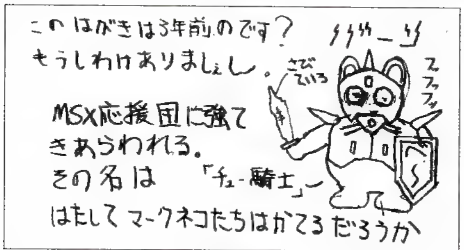
★あ、あれ？　あーっ、松本耕一～っ。キミってば今月2回目の登場じゃねーかー。うーん、ラッキーなやつだなー。

ところでよーよー、おめーさんよー、キミはおおおおーっきなまちがいを犯してしまったようだね。PILL BOXの佐藤アルミ先生は〝マンガ家〟じゃなくて〝イラストレーターさん〟なんだぞー。まったく恐れおおいやつだぜ。深ーく反省するようにナ。わかった？　わかったの？　わかったら返事をしなさいっ！　お母さんいつも言ってるでしょ。ほんとうにもう、この子はっ！　お母さんあなたをそんな風に育てた覚えはありま

はみだし　●僕はM応を創刊号から買っています。そこで1つ質問があります。「創刊号120ページにプレゼントの当選者を10月号に発表する、と書いてあったのに、どんなに探しても載っていません。これはどういうことでしょうか」これが質問です。11月号でも、12月号でもいいから絶対に発表して下さい。(静岡県　⇧）★えーとね、これはちょっとめんどくさい↗

せん。それからもっとしゃべりたいのなら、もう一枚ハガキを書きなさい。「浪漫しあたぁ」のハガキに一緒に書いちゃえってな考えがいけな（×ブーッ　これより約30分程、お説教が続きますので、この辺で終らせたいと思います。あしからず）

ところで、ここで突然お知↗らせがありますのだ。それは何かというと、実は、応援団のステッカーは知ってるよね。そこで行われてる「プロジェクトT」のことなんだ。「とってもいいもの」とか「たからもの」のTなんだぜ、なんて噂が飛び交うなか、なんとここでプロジェクトTの商品アイディアを募集しようという大胆な企画が発令されたのだ。まぁ、つまり簡単に言うとプロジェクトTで何がもらえるとうれしいかな？　ってことなのだ。ここで誤解して欲しくないのが、今回ここで募集するものはアクマでもオプションで、実際におこる「いいこと」はちゃんと別にあるってことを忘れないでね。



またコレも「浪漫しあたぁ」へのハガキから切り取ったイラストなんだぜィ。作者は、静岡県の山口直樹クンです。こんな風にマークネコの敵とかを募集するのも割とおもしろいかもね!?

さて、今キミたちからの意見としては、①MSXの周辺機器が欲しい。②オリジナルのTシャツやトレーナーが欲しい、という意見があったんだけど、キミたちはどうだろう。ぜひハガキをくださいな。宛先は巻末の住所のPOSTCLUB「プロジェクトTのオプションにはこんなものが欲しい！」のコーナーまで送ってね。

ごめんなさい。いきなりですが、謝らなければならないことがあるんです。それは…まぁ、このハガキを読んで下さい。

●おぢさんはおこっています！　なぜかっ！　なにっ、わからねーだとっ。ふてーやろーだっ。まーいいだろうふ。おしえてやろふ。それはなぁ、第3号には、どこに送ったらえーかの住所がなかったぞー。一生懸命にさがしたんだんだい。なのに、なひっ。どーしてかかねーんだよ。あっもしかしたら、もうどくしゃのやつらは暗記しただろふと思ったのか？　んなこたできるわきゃねーだろー。もしかしてどっかに書いてたんならあやまっけどよー。もっとわかりやすひとこに書けよなーいちいち前の号だしてきて、それ見て書いたんだぞー。苦労したんだぞー。

★はい。ごめんなさい。すみません。返す言葉がありません。ベリースペシャルアイムソーリーだぜよ。本当にごめんなさいね。ぐっすん。どーしてなんだろう？　すっかり忘れてたんだよね。住所が書いてある場所がないわけでもなかったんだけどねー。いいわけなんだけど。巻中のボードゲームのところに一応書いてはあるんですが……。まあ、いいんですけど。それにしても、読者のページ始めたその号に住所が書いてないなんて、もうそれだけで十分悲しいよー。あー、もーやだ。この先私にお便りページをやっていくことなんてできるのだろうか……。不安は募るばかりであった。

それからねー、もうひとつ言うことがあるんだ。実は先月号の『浪漫しあたぁ』の暗号解読の方法が昔MSXのテープ版で出ている「ポートピア連続殺人事件」の暗号解読の方法と同じだったというような内容のハガキが2、3通来てたのだ。

だが、だが、しかし、私は絶対にまねしたりしてないからね。この問題だって一生懸命頭使って考えたんだから。

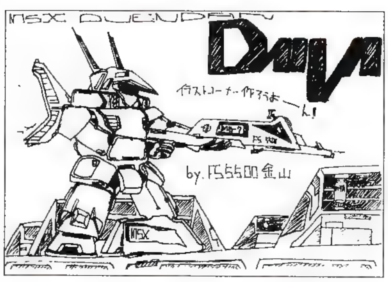
あ、そうそう面白い話があるんだよ。この先月号の問題を作った時〝わかるかなー？〟と思って編集部の人たちに「試しにやってみて」ってわたしてやってもらったわけ。そしたらできないの。「難しい」とか言い出しちゃって。それでね、うそー、なんて困っていたわけ。でね、不安になっちゃって遊びに来てたソルジャーくんたちや、イラストレーターさんとかにも試しにやってもらったの。そしたら、みんな渡してしばらくのあいだ問題をじーっと見てて、そのあとすぐ指を折りながら答えを言い始めるの。この結果、25歳以上のちょっと頭のカタクなり始めたオジサン編集者にはちょっと難しい暗号だったというのが分かったのさ。ちなみに分からなかったのは〝じゅりー奥山〟と〝ほーなー西嶋〟だったりするんだぜ。(うーん、今回はなんだかんだと編集部の人間の名前がでちまうなぁ。ま、しょうがないなー。事実は事実なんだもーん)

というワケで今月の「LETTER宅急便」はオシマイっ！

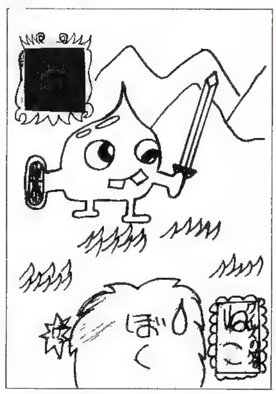
この〝POST　CLUB〟のページ数が増えていくためにも、みんなからのおハガキを待ってます。また、何か不満な点とかありましたら叱って下さい。お願いね。

●あて先　POSTCLUB「LETTER宅急便」係

今月の㊄展覧会



東京都／金山裕正



東京都／吉沢万里夫

おいおいおいってばよーっ。イラストが全く来ねーだよ。ほんとに全然来てなくって、仕方ないから「浪漫しあたぁ」へどっかんとイラスト描いてきてくれた吉沢クンのを使ってしまったではないかよー。くすん。私は悲しい。お願いだから、イラストちょーだい。一色ページで悪いケド。待ってるかんね。

はみだし　話になるんだケド、創刊号の120ページでは〝どのネコがどの商品なのか〟を発表するってことだったの。だから当選者の発表をするとは書いてないワケ。それに、創刊号のプレゼントはもうすでに発送しちゃったので、それをもって発表にかえさせて欲しいな、と思うんだ。ごめんね。怒らないでね。また応募してちょーだいませね。

まいどおなじみちり紙交換でい

●あて先 「まいどおなじみちり紙交換でい」係

このコーナーは、何だかワケのわかんないコーナーなのだ。だからよくわかんないタイトルなの。

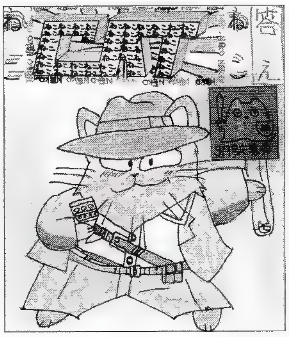


⬆山形県／菅原史和
女のコのイラストがかわいかったんで無理やり載っけてしまいました。ねーっ、今度は〝展覧会〟に送ってきてね。待ってるよぉん♥

こんな所で、今月はホントに何のページか分かんないまま強引に終わるのであった。次号、次々号と続けていくうちにそれなりのコーナーになるのだ。…たぶんなるでしょう。なるんじゃないかなぁ…。なるといいな。なんか企画くれーっ。

浪漫しあたぁ・感想文

9月号の「浪漫しあたぁ」はかくし絵クイズだったんだけど、いかがでした？　結構感想が来てますんで、載っけてみましたぜ。ちなみに、かくし絵の答えは「ネコ」でした。〝やらなくても予想ついた〟なーんてにくったらしい奴もいたけどね。



◆たぶんそうだろうと思ったけど、しんけんにやってしまった。受験生だというのに…。これからはヘンなことさせないでください。㊪受験生のお願いです。それでは、またお便りしますね。一休ぅ〰〰。

♠この最後の「一休ぅ〰〰」の一言でキミの性格全てを表してしまったようだね。まぁ勉強頑張んなさいね。

◆ぬりつぶすのをマジックでやっていて、絵が何がなんだかわからなくなり、もう一冊買ってやり直しました。最初の一冊は友達にあげましたョ。これで読者が一人増えたぜ// だからプレゼントください。

♠プレゼントが当る当たらないは別にして、もう一冊買っちゃうなんて、問題を難しくした甲斐があったってもんだぜ。へへへん。

◆何だかんだ言っても結局この問題はめんどくさかっただけだぜ。

♠だぁからぁ、ちゃんと最初に言ったじゃんかよぉ〰〰。

◆この問題はひまつぶしにはいいけど、夏休みの宿題があるんだからやめてくれー//　ちょっとむずかしいよ。

♠そおんなぁ、訴えるなよぉ、悪かったよぉ。ごめんな。

POST CLUB へのおハガキは…

●LETTER宅急便

キミ達の身のまわりで起こったおモシロイ話や、おモシロクなくてフツーの話、悩み相談、さらには「オレには何が何だか分からねぇっ／　誰か教えてくれーっ//」なんて訳の分かんない奴にも、優しく手を差しのべて、幸福への道に導く努力をする、そんなコーナーなんだぜィ。ハガキくれ。

●今月の㊮展覧会（仮称）

実はこのコーナータイトルは、まだ仮称だったのだ。どーだ／　おどろいたかっ／　へへへん。なぜ仮称なのかというと、ある日突然キミ達から、カッコイイコーナータイトル名が届いたら、即座に変更するためなのさ。ケッコーいい加減だったりするのでした。でも、そういうこととは全く関係なく、中身は普通のイラストコーナーです。だからイラストください。

●まいどおなじみちりがみ交換でい

よく分かんない…。はじめはいろいろなコーナーへ、いまいちしっくりこない、そんなハガキを集めて載っけようと思って作ったコーナーだったんだけどねー、よく分かんないんで、企画があれば、すぐ変更しちまうコーナーではあるのでした。ちゃんちゃん。ハガキちょー。

●キミもめざそう／　ソルジャー養成塾

アンブッシュソルジャーになりたいキミ、今すぐ、アンブッシュレポートを送ってきなさいっ❢　いずれは、ソルジャーの先生（?）方にご意見を一言書いてもらう、なーんてコトも考えているのだ。すごいだろう?!　レポートは20×10の原稿用紙で16枚ぐらいがBestです。たのしいレポートを待ってるぜ。

と、いうワケで以上のハガキやレポートは巻末の住所のそれぞれのあて先まで送ってくだせーませ。編集部一同、首をキリンのようにして、お待ちしておりまぁす。

はみだし ●創刊号とっても楽しく読みました。特にアンブッシュソルジャーなんて、かっこいいなぁ//　でも〝採点表〟なんかも載ってると買う時の目安になるので書いて下さい。(東京都 安田隆史) ★どうも。ところで採点表の話なんですけども、やりたいんだヨネ。それ。だけどなかなか実行に持ってけなくてダメなの。キミ達からの声も大切なのダ。ヨロシク。

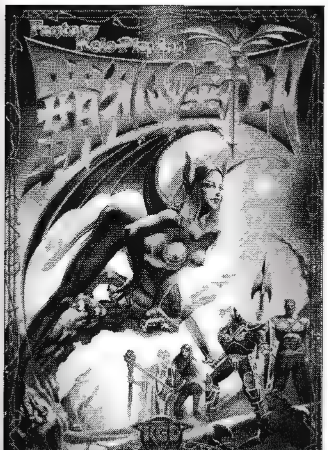
キミもめざそう アンブッシュソルジャー!!

ソルジャー養成塾

どぉもっ！　全国の㊍ファンのみんな、元気してるかなぁ？　ところで、キミ達は「ソルジャー養成塾」の話を知っているかい？　あの㊍で活躍しているアンブッシュソルジャー達のような、ソルジャーを育てる塾のことなんだぜ。

とりあえず、自分の書いた文章が雑誌に載る、という快感を思いきり味わおうよ。そのついでに自分のカクレタオ能を発見できるカモよ!?

ま、とにかく、本日より開校です。第一回目はＫＧＤソフトの「覇邪の封印」なのだ。



すとおりい

未だ剣と魔法が君臨する世界　戦いの日は過ぎ人々は平和の中にひたりきってしまい、かつての戦いの伝説も単なる作り話としてしか用いられなくなってしまった、その為無知なる者により伝説のパァンドウラの封印は取り去られパァンドウラの通路からは異次元の怪物がはびこりだした、その門を塞ぐには　覇邪の封印を用いるしかない　先史の勇者イアソンの末えいである貴方はこの封印を手に入れ異次元の門を閉ざさねばなりません。

げえむ　すたあと

ゲームが始まってお城に入ってみると王様が「隣国エラトスにいるコサーマを探せ」といってくる、もちろん「やだもん！！」とは言えないから、素直にコサーマを探すっきゃない。

このゲーム、スタート時は１ブロック四方つまり自分のいるところしか見えない　だから始めは付属のマップとにらめっこしながらやんないと自分が今どこにいるのかわかんなくなっちゃうんだ。

とりあえず近くにある町でも入ってみようかと歩きだしてみる、あっ商人が出て来た、話かけてみようっと　ありゃりゃ？無視していっちゃった、失礼な奴だなあまったく　それより建物が見えるから入ってみるか、ふ～んここは町なんだへえっ長老がいる所で５００ゴルダ寄付すれば何と情報を教えてもらえる、まっ早い話しがお金で情報が買えるみたいなもん　町を出て歩いていたら今度は盗賊がでて来た、いっちょ戦ってみよっと思い、相手に突進してみる、おっアニメーションで本当に突進して行く、なかなかかっちょいいじゃん、やったね何とか盗賊を倒したぞ、けれどこっちもかなりのダメージ、おや？死体から３００ゴルダとフライドチキンみたいな形したアイテム　逃げ足の種　が手に入ったぞ　ラッキ♪けどそれはともかく早く体力回復しなくっちゃと急いで町に戻り体力を回復し、ついでに武器や防具の修理もしてもらった。

ううん、でもいちいち町に戻ってお金だして修理してもらわなくちゃなんないっていうのは辛いなあ、そうだ！かじやを雇おっと、げげっ　なんと５００００ゴルダもするじゃん　しょうがないなあお金ためよっ

というわけで商人や悪徳商人をたおしてお金を貯める　そんでもってかじやだけでなく祝や盾　まじないしまで買ってしまった　アイテムは逃げ足の種の他に

聖なる木の実なんてゆう攻撃用のアイテムも手に入れちゃった、あっそうそうアイテムは取ったら長老にそのアイテムについて聞かないと役に立たないから必ず聞くようにしとかなくっちゃだめだよ。

よ～し　そろそろそこら辺を冒険してみようかな今まで平地と森しか行ってなかったから今度は砂漠や山にでも行ってみよっ！

てなわけで山ん中に入ってみるといきなり'デラーザー　っていう怪物がでて来た、こいつのヒットポイントのグラフはとっても長い！　今の状態じゃとてもかなわん、にげよっと、ひえっ追撃受けてヒットポイントがかなり減っちゃったよ　ひ～ん　もろちょん強いじゃん、じゃあ砂漠はもっと敵が弱いかなあと思って砂漠ん中入ってみる　うわぁ～っもっと強そうな敵　アギャーマ　がでてきたっ　もう逃げるっきゃない　ひでぶっ　追撃くらって死んじゃった　　　.

こうなったらもう　平地通って行くしかないかあと　平地のある所を歩きだすあっ　町みっけ入ってみよ、おっ市場で遠眼鏡っていうアイテムが売ってるぞお金が余ってるから買ってみよう、お～っ、自分のいる場所が３ブロック四方見渡せるようになった、こりゃあ便利だなあ　などといいながら再び平地に沿って歩いて行く、今度は'ウンムタク"っていう結構強そうな敵がでてきちゃった、どうしよう攻撃してみるしかないなあ、え～い！、うっ　やっぱり強い　こうなったらアイテムで攻撃してやれ、と思ったとき　はたと気付いた　そんな事しなくても逃げ足の種使えばいいんだよね、おおボケしちゃったなあ、

とゆう事でウンムタクのいる所をアイテムを使ってきり抜け橋を渡って　てくてく歩いてたら又　建物があった、多分町だな　入ってみよ～ん　ありゃ？王様がいる　な～んだ城なのか、えっ？王様がライセンスくれた　これがあれば魔獣を倒したときに牙がでてきてそれをお金に換えてもらう事ができるんだ　これで怪物を倒すかいがあるってもんだな　うん。

それから　城をでていろんなとこ歩いてたら　とうとうコサーマ見っけちゃった最初コサーマって名前聞いた時、かわいい女の子なのかなあと思ってたんだけど会ってみたら単なるばばあ　ちょっとがっくりしちゃったけど古き覚っていうアイテムもらえたんだ　このアイテム防具に使うんじゃなくって古い文字を読むために使うんだ変なのっ　それはそうと平地はもう歩きまわっちゃったから山とか歩きたいんだけど逃げ足の種使いながらじゃ行ける範囲があるし　そうまかか

そのアイテムを持ってるってわけじゃないから　レベルアップして強くすることにしたローパルがいっぱいいるとこに行って戦ってみるんだけど　これがすんごくしんどいだよね～　何回もローパル倒して牙３００本ためてお城行ったらイリスの斧っていう斧もらっちゃったんだ　うれしい♪

ふうふうっ、かなり強くなったぞ　あ～っしんどかった、そういえばどっかの村でまじないしをくださいって言ってるとこがあったなあ、まてよ　それひょっとしてここの村の事かなあ、やっぱりそうだ　だいたいこういうものっていうのは何かしてあげると見返りが来るもん何だよな　っ、よしっ思い切ってあげちゃおうっ　やっぱり思ったとうりアイテムもらっちゃった魔界の響っていって魔獣と話す事ができるらしいんだ、早速使ってみよっと。

外にでてローパルにはなしかけてみたら見事に攻撃されてしまった　なぜ？！

後でわかったんだけど話かけれるのは昔からこの地にいる地元獣（おもに青か緑色をしている）だけで異次元の門から来た次元獣（赤か紫などの色をしている）には話かけられないらしいんだ　とにかく強くなったんだから、いろんなとこ行ってみようと、あちこち歩いてみる、しばらく歩いてたら白の導師に復活の石っていうアイテムもらっちゃった、これがあれば一度だけ生き返る事ができるから自分が　人いるようなもん、嬉しいなっと♪、それからずんずんと山奥ん中入って行くと村が見えた入ってみるといきなり「アナタハカミヲシンジマスカ？」じゃなかった「正義を誓えるか？」などと聞いてきた、どこの世界にいきなり人に会って「正義を誓えるか？」などという奴がおるんだ！、とはいえ現に目の前にいるんだから仕方がない、もちろん「はい」と答えると白の魔球がもらえた、別にこれはバレーボールの必殺技の名ではない白い魔球が飛んでいって悪者にダメージをあたえるという攻撃用のアイテムなのだ。

今度はマップを左に歩いて行く　途中ウンムタクがいたので戦ってみる　やはり　レベルアップしてるから楽勝で倒せる死体から怒りの鎚っていうアイテムがでてきた　これも攻撃用アイテムなんだ　そんでもって左上の砂漠に近い村では３００００ゴルダ寄付すれば、又、又攻撃用アイテム烈地の杖がもらえるんだこれでかなりアイテムがそろったけど、まだ４つも空白がある歩き回ってみればその内みつかるだろうと思い、まだいってない砂漠に行ってみる事にした。

けれども、砂漠の敵はやっぱり強い、逃げ足の種はいざという時のためにとっておく事にしてだいたいは戦わずに逃げて体力をエリ草で回復するというパターンで砂漠中を歩きまわった、その結果、武器を強化してくれるとこ見つけたんだけど９６０００ゴルダもださないといけないんだ　高あ～っいっ！

それから　斬尻ってまじない師と千里の目ってやつかったんだ　千里の目っていうのはまわりが５ブロック四方見えるすっごく役に立つアイテム　これで歩くのがだいぶ楽になった　うるうる嬉しいなっと。

さて　そろそろ　人目の仲間探してみっかな、だいたいとこにいるかは見当ついてんだけどね　.

という事で　やって来たのはカティアの町　ここの市場に行くと呪文を唱えるというコマンドがある、そこである場所のイアソンの記念碑に刻まれていた呪文'ガリョウイザタタン　って入力してみると市場のおじちゃんはあっというまにふけておじいちゃん戦士ガイに早変わり！

やっと、仲間を　人見つけて　安心　つもる話しもあるだろうとメノスの町の酒場に入って一杯たのむ、（僕、未成年だけど　　　すると酒場の親父が勇者にぴったりの伝説の鎧が洞窟にあるという、早速その場所に行ってみる事にした洞窟の場所は長老が教えてくれる　確かその場所はセンピっていう強い怪物がいるはず　そいつとっても強くて確か逃げ出してきたんだよな～　しゃあない、もう一回レベルアップして強くしてから行くっきゃないと、再びレベルアップに励む　今度はシャーディンっていう敵を何回も倒す、こいつはなかなか強いから戦いがいもあるしそれだけレベルアップも早いんだ、どんどん倒していき牙３００本を今度はエラトス城に持っていったら　ガイ用にティロスの剣っていうの貰っちゃった　それから砂漠の村にいって両方共、剣を強化して貰ったんだ、さすがにこんだけ強ければ　センピもかなわないだろうと　洞窟に向かって行く　ついにセンピと対決　持っている攻撃用のアイテムを全部使ってみる　これ見てるとなかなか面白いんだ　それぞれアニメーションが違うからね、アイテムのおかげでかなり弱ったセンピ　その後は僕とガイの武器攻撃、　人がかりなら怖くない見事センピを倒し伝説のクロノスの鎧を手に入れた、どんなもんだい？！

それから又　酒場に行くと今度は伝説の盾があるといってきたんだ　その場所には確かハンジョウっていうセンピより少し強い怪物がいるはず　センピたおせたんだから　そいつも倒せるはずだからアイテム集め直して戦ってみよっ！



てなわけで、上の魔球貰いに右上の村行ったら「正義を誓えるか？」と聞いてこなかった　なんでかっていうとこのゲーム、知ってる人はみんな知ってるし知らない人はみんな知らないと思うけど（そりゃ　当り前）知名度っていうパラメーターがあるんだ　この値がある程度無いと白の魔球は貰えない　知名度を増やすには次元獣などの悪い奴をやっつければいい　逆に商人や旅人　地元獣のセンピ　ハンジョウ　ウンムタクなんかを倒すと減ってしまうんだ　仕方ないのでローパル倒して知名度稼いで何とか白の魔球や烈地の杖を貰う事ができた　聖なる木の実なんかなかなか敵が持ってないから集めるのが大変。

やっとこさアイテムがそろって　楽しいアイテム戦、ハンジョウを倒す事ができた、アイテム集めたりするのが大変だったりする分、やっつけた時の喜びはおっきい　その上オデッセの盾なんていうのまで貰えちゃうんだからいう事ないけどガイの方はかわいそう　市販の鎧と盾しか持ってないんだものね、センピとハンジョウがいる場所はここだけじゃなかったから他のセンピとハンジョウを倒してガイにタイタンの鎧　ヘクトールの盾なんていうのを着けてやった、装備が完璧になったのを見るとやっぱり嬉しい、でも疲れちゃったなあ、何だか今は「あ～っ、しば漬け食べたい」と言ったような心境　もうここまで来たら３人目の仲間を見付けるっきゃのわい！

皆の情報を聞いた限りでは　ドーリスの町ってとこにいるらしいけど　いろんなとこ全部歩いてみたけど　そんな町なかったような　　　.

ははあっ　わかったぞ歩きまわって見つからないって事は船を使って行くところなんだな　今船持ってないからね　早速買おっと　これで水の上も歩けてかなり便利　それにしてもこんなでかい船、どうやって持ち運ぶんだろ？

そんな事は　さておいてあっという間にドーリスの町　酒場にいって例の呪文唱えると　　人目の仲間メディアの登場　女だからって馬鹿にしちゃあいけないストレングスはガイと余り違わないし　体力なんか　番いっぱいあるんだものそれに何といっても仲間の中に女の人がいるっていうのは悪い気はしないものね、

メディアちゃんの為なら、え～んやこ～ら♪と　残りのセンピ　ハンジョウを倒すために又アイテムを集め戦いを挑む　もちろん　人がかりの攻撃だからむこうがかなうはずもない　あっという間に鎧と盾を手に入れ　アベイダース城にいき、エロスの剣という武器まで貰ったのさ♪。

あとは　４人目の仲間を見つけるのみ、けど急いで見つけに行く事はない　仲間の強さは自分の強さを基準にして決るんだ　だからレベルアップしてから行けば　仲間の経験値を稼ぐのをそれだけ省けるって事　僕はカンヨウっていう敵を倒してレベルアップしたら結構　楽にあがったんだけど　そのせいで知名度がどん底まで下がってしまったので　あんまりお進めはできないな

ともかく、レベルは最高になり４人目の仲間を見つける事にした、何やらその人　魔獣にされちゃったらしいんだけど　　　.

それにしても　センピやハンジョウは　３匹ずつしかいないから　４人目の仲間の防具はどうすんだろ、なんて考えながら歩いてく、おっ、とうとう見つけたぞ、そいつがいそうな場所、やっぱり山ん中にあった、中に入ってみると家のよう魔獣がいた　そこであの呪文を唱えてみると魔獣ハーシャは　戦士トレモスに早変わり、すると自分を含めた４人が持っていた紙の切れ端があわさって　古文書となって読めるようになった、読んでみたけど全然意味わかんない　コサーマの所行ったらわかるかもしんないと外にでてみる　あっ　トレモスって見かけはハゲデブだけどストレングスは４人の中で一番いっぱいあってかなり強そうっ　とにかく　コサーマのとこ行ってみると、かなり役立つ情報教えてくれた、けど

その情報とは別にトレモスの言っていた武器庫を探す事にした　山の中のイアソンの記念碑でトレモスキタレリって呪文唱えたら　中から武器や防具　式がでてきた　これでトレモスが　気に強くなった　へへんった　！

歩いていたら、商人や　旅人が古文書の事なんかを教えてくれたりしたんだそのおかげで古文書の内容がかなり解ってきたもんねっ　そこで古文書に書いてある場所にいって　これ又、古文書に書いてあった呪文　来たれイアソンって唱えてみたら　でてきたのは黒の導師　そう、これは黒の導師のわなだったんだけれども呪文を唱えると、ちゃんとイアソンが出て来て地下神殿に入る鍵をくれる所もあるからかならず全部回るようにしようね。

で　てくてく歩いていたら聖騎士がでて来た　今まで知名度下がるの嫌だからって戦うの避けてきたんだけど　今は知名度が　番したになって関係ないから戦ってみる、４人がかりの前ではたとえ聖騎士といえどはがたたない　したいからはこうもりの仮面っていうアイテム　もらっちゃった長老に聞いてみたんだ　や

地下でも村が利くらしいんで　地下にでも行ってみようと思い　旅の穴とかいう迷宮に行ってみたけど　何もなかった。

鍵も３つとも揃り、とうとう最後の敵と戦う事になった　そのためアイテムを集めなくちゃなんないから　知名度稼ぎしなくちゃなんないんだけど　これははっきりいって経験値ためるのより辛かった、

けど　何とか貯める事ができ、アイテムも揃えた。

そして　　行は地下神殿の扉の前に立ち　天　地、冥の鍵を上　右　左の順に入れる　すると扉は開き４人は扉の中　迷宮奥深くへと入って行った　普通　迷宮は自分のいる場所しか見えないがこうもりの仮面のおかげで３ブロック四方見渡す事ができる、これなら地下神殿もずんずん進んで行ける、突然、ディスクが動きだしたと思ったら　目の前に女デビルマン！！もとい次元獣司令官テラリンが出現した、アイテムで攻撃だ！

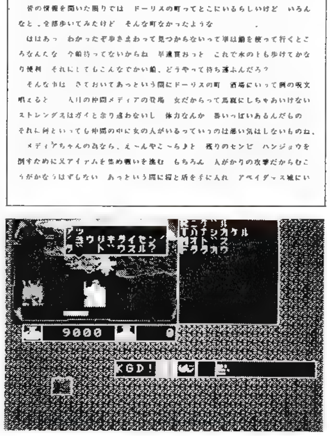
あちゃーっ　聖なる木の実だ！、げげげっ　ほとんどきかない！

てな具合で、いろんなアイテム使ってみたら、かなり相手の体力を減らす事ができた。

続いて、トレモス、メディア、ガイに戦わせたら　え～ん　　人共死んじまっただよ～。

それなら、おいらも攻撃してやる！ひえっ　自分も死んじゃった　あともう少しで倒せたのに　　　けど、大丈夫ちゃんと復活の石持ってきたからね　　再び攻撃、うおしっ、やったぁ！遂にテラリンをたおした！！

そして　感動のえんでぃんぐ　　　　これにて覇邪の封印のレポート終わり！



今月のソルジャー候補生は、埼玉県川口市の今井直之クン。なんとまだ15才の中学生なんだって。こりゃ、将来有望なソルジャー候補生ですな。

実は今井クンは毎月㊍への感想文をページごとに細かく書いて送ってくれてたマメな少年なのである。その彼がある日突然このレポートを送ってきてくれたのが、このコーナーがスタートするきっかけだったんだい。今月はページの都合でこんなに小さくなってゴメンネ。また送ってきてね。

●あて先「ソルジャー養成塾」係

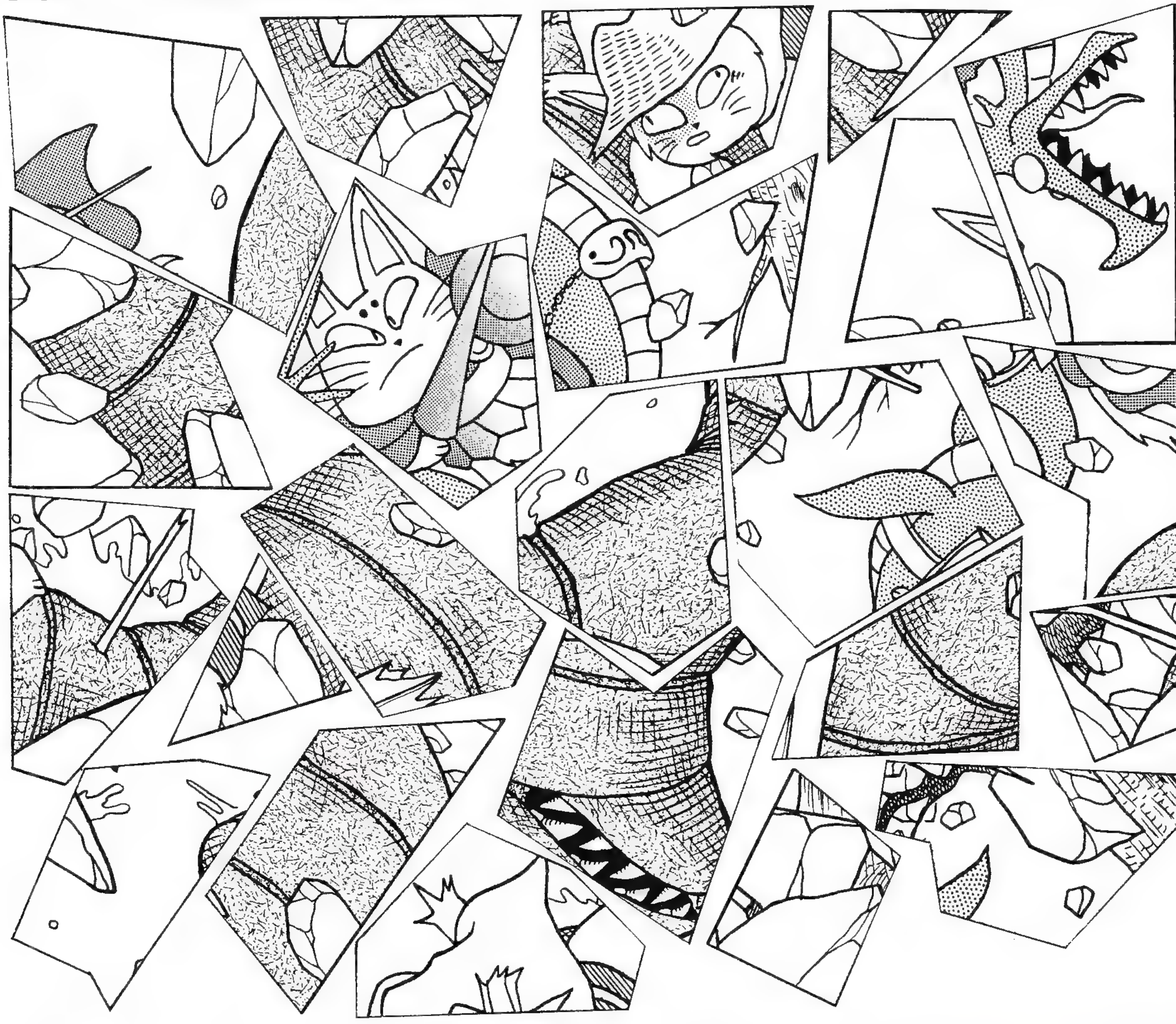
はみだし　●今月はオリジナルステッカーやソフトコレクションなどおもしろかったです。毎月買いますので、ぜひより一層おもしろいものにしてください。たまに特別号を出してください。きっと売れると思います。(宮城県　斉藤俊英)★ステッカーも、月をおうごとに成長してるでしょ。特別号も考えてはいるんだけどね…。いつかは出したいと思ってるョ。

遊べてもらえるプレゼントコーナー

なんと今月はマークネコ達のパズルだ！

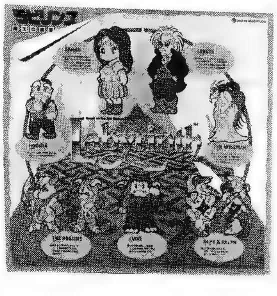
浪漫しあたぁ

ぽよぽよ〜ん。お元気ですかい!? 毎度おなじみの〝浪漫しあたぁ〟のコーナーだよん。ところで、今月のクイズは見てのとうり「パズル」なんだゼィ。コピーをとって切るなり、そのまま切るなり（冗談だからなっ！ そんな悲しいコトすんなヨ!!）して絵を組み合わせていってごらん。……あれ!? なんか上手にできないぞ、と思ったキミ、大ピンポン☆ 実はこのパズル、ワザと１ピース抜いてあるんだ。さて、その抜けてるピースはどんな絵なのかなー?? 気になる!? じゃ、早くやりなさい。



はみだし ●創刊号を見て、何かひとつものたらない。ゲームソフトメインではちょっと寂しい気がします。実用プログラムのひとつも欲しかった。たぶんこれから、もっともっとすばらしいものになっていくと期待しています。ＭＳＸはファミコンとは大きく違っていると思うし、自分はＭＳＸの拡張性を広くアピールして欲しい１人なのです。ファミコン誌みた↗

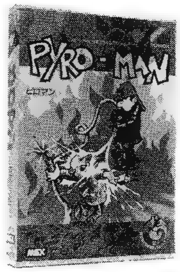
今月のプレゼント



➡①「ラビリンス」攻略用特製ハンカチ30名（パック・イン・ビデオ）



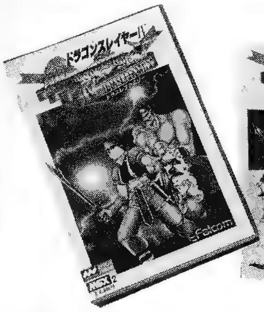
➡②「アシュギーネ」Tシャツ10名 ③特製テレホンカード10名（パナソフトセンター）



➡④「ピロマン」ソフト5名（セイカロモックス）

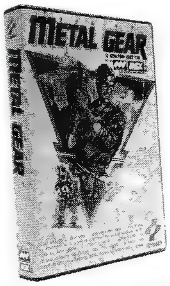


⬆⑤T＆Eソフト Tシャツ3名（T＆Eソフト）

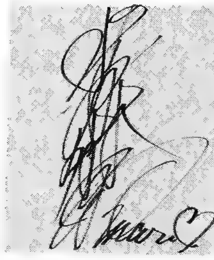




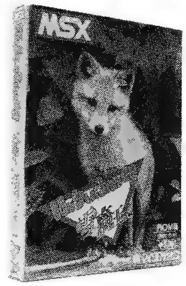
⬆⑥「ドラゴンスレイヤーⅣ」ソフト（MSX用）3名 ⑦（MSX２専用）3名・⑧ステッカー20名（日本ファルコム）



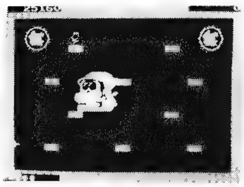
➡⑨「メタルギア」ソフト2名（コナミ）



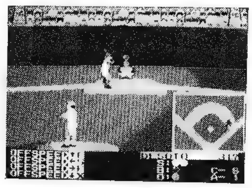
➡⑩水谷麻里直筆サイン色紙10名



➡⑪「は〜りぃふぉっくす・雪の女王編」ソフト5名（マイクロキャビン）



➡⑫「バブルボブル」ソフト１名（タイトー）



➡⑬「ハードボール」ソフト5名（ソニー）

応募要項なんだよ〜

どお⁉ 行方不明の１ピースは何か分かったカナ？ まだやってない人は〝どうやって、どのピースがないか説明するんだよぉっ！〟なんて思ってるでしょう⁉ でも大丈夫‼ どうぞご安心下さいな。問題に出すぐらいだもん。ちゃーんと簡単に説明できるものにしてあるんだよ。エッヘン。

それじゃあ、応募要項の説明するね。まずハガキを用意して、一番上に答えを書いてちょーだいな。答えの書き方はこうだよ。

〝○○○の×××〟

分かった？ とにかく「〜の〜」って書き方のできるピースだからね。くれぐれも「右上の木の枝の先の部分」とか、ぐちゃぐちゃ書いて来ないようにっ‼

次に、いつもの通りキミの欲しいプレゼントの番号と商品名、キミの〒、住所、氏名、年齢、職業（学年）を明記してね。それでー、お願いなんだけど、よくハガキの表に自分の住所、氏名を書いたから裏には書いてない人っているんだよね。これは困る。表に書いてある住所は、その上に消印が押されてて、全く読めなくなってることがよくあるんだ。特に鉛筆書きのなんて大変！ これじゃあ、せっかくプレゼントが当たっても送れなかったりするんだぜ。それってば悲しいだろ⁉ だから、住所、氏名は必ずハガキの裏に書いてね。お願いね。ねっ。ねっ。

よおーし、カ・ン・ペ・キだねっ。えっ⁉ 応募券⁉ きゃ〜っ、忘れてたじゃんかあ‼ キミ達は忘れずに右下の〝ねこにコバン〟応募券を貼って送ってくるんだゾ。ほらほら、いつもの指さし確認をやって、空きスペースを㋹へのメッセージで埋めたら、巻末の住所の「浪漫したぁ⑪」係まで送ってね。〆切りは11月7日（消印有効）だよん。遅れないでね♡ ヨロシク。





はみだし いな雑誌を目指しているのなら止めて下さい。表紙を見て思いました。ＭＳＸは年齢層がとても広い。子供相手なら私は見捨てます。良い雑誌にして下さい。お願いします。（愛知県 ♂）★これは創刊号の時点でのご意見ですが、４号目の現在ではどうでしょうか？ もしまだ㋹をお読みでしたら、またご意見下さい。お待ちしております。

"カトルーズでぶどうのタルトが食べたかった" ALUMII SÁTEAUX の

PILL BOX TALES



"ぱちみつ通り"のCFにでてくるのはわしの母校の制服なんじゃよ。

1か月のごぶさたでした。月が日に日に美しくなって、風もつややかな秋の夜長。みなさまはいかがおすごしかしら? 私、実を申しますと、ゲームに狂っているのでございます。ゲームといってもあの「スーパーレイドック」でございます。(ぷー!) ジョイスティックを握った瞬間から、私の自我はモニターを通して、悟りの境地へと昇華してゆくのを感じてしまうのです。(ぷー! ぷー!) 広大な宇宙空間を飛翔し、数々の敵を倒してゆく。私、思わず、熱血してしまいますわよ! 合体ですわ! (ぷー! ぷー! ぷー!)



とか言いつつ、これってむづかしくってー、わしはレベル3より先に行ったことがねんだよ〜ん。あの顔のでかいダンゴ虫をなんとかしてくで〜っ! あ〜あ、死んじゃった。

てなわけで、続きは新人ジェームスくんにやってもらいましょう。ほー、こりがウワサのグラフィックなわけね。ふむ、ふむ、特に10面がキレイ。スター・ウォーズ3のデス・スターのシーンみたい。気分はハン・ソロ。るい、るい♪♫ やっぱり、シューティングは他人のを観るにかぎるわ〜♪ (おら、おら、ちゃんと撃たんかいっ!)

ところで、リンクス ネットワークゲームで「スーパーレイドック」大会をやるんだそーだ。(10月17日12時〜18日12時) これもチャンピオンとかのゲームを自分の家で観れたらいーのにな。ゆーえ、そう思うでひょ?

さて、ここでお知らせ、栃木県の加藤くんが、なんとありがたいことに、「漂流教室」全5巻を1セットプレゼントしてくれるぞ! 欲しいなーと思った人はハガキに住所、氏名、年齢、Telを明記して、MSX応援団内「Pill box tales」プレゼント係まで。しめきりは11月8日よ。

今月のPost Clubを読んだ人なら知ってると思うけど、ホントに直筆ハガキが行くんだから、も一何でもかいて、ここに送ってきさいったら!

疾風怒濤の　第4回

明日なきジョーの明日のMSXを考える



田嶋秀秋

あのNECからゲームマシン登場!!

あの「大手」NECからPC Engine（ピーシーエンジン）というテレビゲーム機が発表された。そこで今回は、キミたちMSXユーザーにとっての一番の関心事、"MSXはこのニューマシンに負けちゃうのかどうか"ということを考えてみよう。（以下に述べることは発表直後の時点でわかっていることをもとにしている）

NECがゲーム機を開発中だという噂は、たしかにこの業界にモレてはいたんだよね。だけどそれは某ソフトハウスとの共同開発だということだった。しかしハードに関してはNECが前面に出ているのみ。これが何を意味するのかはわからないけれども、NECの裁量範囲が大きくなったということは言える。そしてあまり大きな賭けには出ないんじゃないかということも予測がつく。（わりとオカタイ会社なので）

たしかに、発表になった仕様と値段を見る限り、大きな冒険はしていないようだ。年度内の生産計画は80万台という話だが、これはあくまでも前提で、本当の所は50万台以下を見込んでいるような気がする。そのためか値段も2万円台。噂の段階では1万円前後じゃないかとも言われていたのだ。まずこれで当初の予想は裏切られて、ファミコンの「完全追いおとし」政策という面は値段の点から不可能になってしまった。それではマシンそのものについてはどうだろうか。

PCエンジンは今風のマシンだが

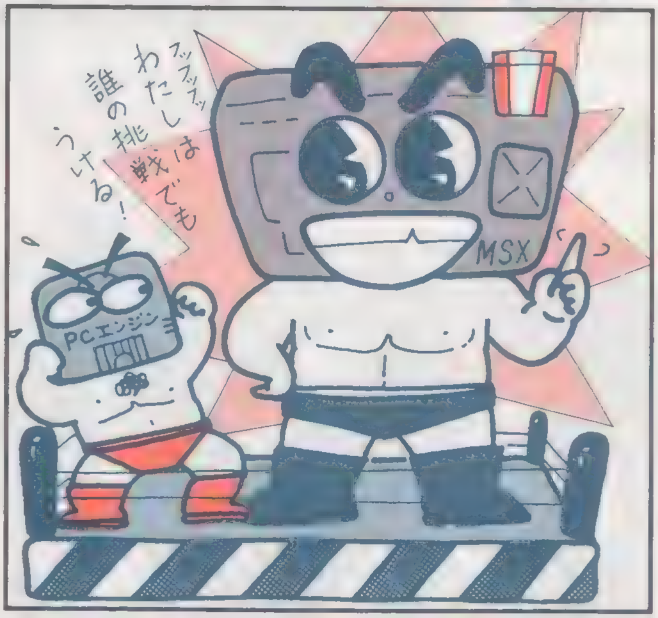
発表されて僕がまず注目したのはCPU。この連載第2回を読んでくれた人にはわかると思うけど、マシンの性格づけをするのはここだからね。もしもNECが大冒険をするのなら16ビットを採用するところだが、残念ながらそれはなかった。一応カスタムメイドとなっているのだが、どうやらZ80系の改良型（セガと似たタイプ）のようだ。

ファミコンと比較すると、スプライト機能ではほぼ同等。カラー表示でははるかに上回り、サウンドの面でも上回る。外見はコンパクトで、かなりの差をつけるが、付属のジョイパッドはデザインに凝ったせいか、ファミコンのものをただ握りにくくしたのではないかという印象だ。変わったところでは、ソフトがROMカセットではなくROMカードで供給されるということ。これはスマートな感じがする。

全体として見ると、現状のファミコンを少しずつ洗練させたものという感じがするものの、新製品としての、「ウワーッ、こいつはスゲエや」というインパクトに欠ける、と僕は思う。

このマシンの印象をひと言で言うなら、ROMカードを使っているから言うわけじゃないが、『NECから出たセガ・マークⅣ』といったところかな。

もしもこのマシンが1万円前後で出てきたならば、すごいインパクトになっただろうけど、そうできなかったというところに、NECのハムレット的心境を感じてしまう。



16ビットの、スーパーファミコン!?

このマシンのもうひとつのウリが、「コア構想」というもので、将来はCDプレイヤーや液晶TV、パソコン、通信アダプターなどに接続して使うことができるというもの。キーボードも別売で用意されるらしい。

MSXユーザーとしては、もしもこのPCEngine＋キーボードの「売り値」が2万円台におさまるようならちょっと心配しなくてはならないが、たぶんそうはならないだろう。NEC自身も「電器売り場よりもおもちゃ売り場で売りたい」と言っているようなので、MSXとは性格の違うものと言えるだろう。

MSXユーザーが心配しなければならない点は、現時点ではただ一つ。ソフトハウスがMSXのソフトを開発する労力が分散されてしまう、ということ。

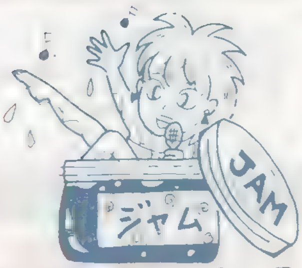
しかし、それもそんなに心配する必要はない。来年中にスーパーファミコンが出るという噂が聞こえてきたのだ。間違いなくCPUは16ビットになるだろう。噂だけでもPCEngineを粉砕してしまうほどで、任天堂さんの悪意を感じてしまう。へたすると仇花に終わってしまうマシンにソフトハウスは冷淡だというのがこの世界の常識だ。

田嶋秀秋
PROFILE

首都圏下の某ソフトショップ店員。28歳。そのするどい意見はパソコン業界編集者をうならせている。



メディアJam レコード/CD篇



構成・文/伊庭豪士

いつの間にかもォ秋になっちゃったヨ〜〜ン。そんな時には、よい音楽をジックリ聞くべし。とゆーわけで、今月も元気いっぱいのレコード情報局。特集は明菜でバッチリとキメッ!!

特集！中森明菜



明菜19枚めのNEWシングルは、'82年にリリースされた"セカンド・ラブ"以来5年振りのスローバラード。

恋に破れた女心をタップリと聞かせてくれる曲なのだ。レコーディングに参加したスタッフの証言によれば「その声に背スジがゾクゾクさせられた」というほど。明菜バラードはムードタップリなのだ。やっぱり明菜って、サイコーッ！

ところで、ワタクシ先月のアイドル先取り情報でウソをついてしまいました。"明菜のビデオがもースグ出るゾ!!"と力いっぱい、声を大にして叫んでしまったのに、それなのに……まだリリースされておりまへん。イヤイヤ、ウソをつこーと思ったわけじゃないんだけど、とにかく9月リリースはなくなったわけ。「じゃあいつ出るんだ」とゆーような声が聞こえてくるので、お答えします。分かりません！ワーナー・パイオニアの宣伝のお兄さんに聞いてみたところ、「いやァ、最初は9月か10月の予定だったんですが、今年中にはなんとか出せそーな……」とゆーハッキリしないお答え。とゆーわけで、ニューヨークでロケしたという明菜のビデオ、リリースが決まったらスグに紹介するからネ。ファンの皆サマ、ゴメンなちゃい。でも、待たされると、よけーに早く見たくなるのがファンの心理とゆーもの。とにかくもう少し待っててチョンマゲ。

ちょっと話がそれてしまったけど、とにかく明菜はもう単なるアイドルなんかじゃない。本当の意味でのビッグ・シンガー、スーパー・スターに成長したのだ。だから、シングル1枚、ビデオが1本リリースされるたびに大騒ぎしてしまうのだ。

夏には、初めてのドラマ出演なんて話題があったけど、チャンスがあれば、また時々はドラマや映画にも出て欲しいネ。シンガー以外の明菜の顔っていうのも、またステキなもんだ。やっぱり、スーパー・スターらしいビッグな作品で、アクトレス明菜も見せて欲しい。

（ワーナー・パイオニア 700円）

ラマ『恋はハイホー！』にも桃子ちゃんの妹役で出るんだぜ。

●薬師丸ひろ子ちゃんのCDVが10月26日にリリース。ライブから5曲が入っていて、うち1曲が画面に絵が出るんだヨ。

●人気アニメ番組だった"ハイスクール！奇面組"のメモリアルとして、うしろ指さされ組とうしろ髪ひかれ隊の歌ったオープニングテーマとエンディングテーマを集めたレコードが出る。タイトルは『ハイスクール！奇面組／オリジナルテーマソング集』

●森高千里ちゃんは、初ライブを満員で終え、ゴキゲン。その余勢をかって10月25日にはシングル第2弾『BLACK OUT』をリリース。年末には東京、大阪など全国で5ヶ所のコンサートも決定して意欲満々だ。

●西村知美ちゃんのNEWビデオが11月にリリースされる。タイトル、発売日なんかはまだ未定。

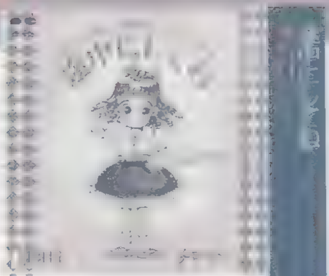
●サードシングルを出したばかりで絶好調の畠田理恵ちゃんのファンクラブを教えちゃう。〒150 東京都渋谷区東2-27-11 カーサ第2渋谷101号 畠田理恵ファンクラブ係まで。

●創刊号でも伝えた"ただ借りビデオ"『アップル・ジャック・ビデオ・マガジン』VOL4はKYON2の"ファンタァジエン"や荻野目ちゃんも登場。





マミコが恋をした女のコのせつない気持ちを歌ってる。素直で可愛い曲だネ。マミコらしい感じだ。(キャニオン　700円)



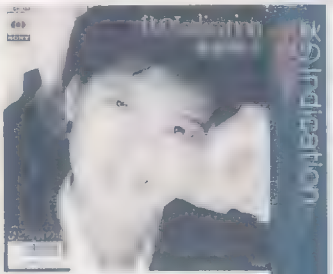
テレビ東京系の「少女雑貨専門エクボ堂」のオープニング主題歌。B面は応援歌「えくぼッチャブル」(キャニオン　700円)



10/19の誕生日に発売。これはTBSの主演ドラマの主題歌でCMソングにもなっているんだぜ。(東芝EMI　700円)



ビデオの方で特集してるひろ子ちゃんのNEWシングル。近ごろグッと歌に幅が出てきた彼女です。(東芝EMI　700円)



NANNOの新曲だゼィ。タイトルにもあるよーに、秋をイメージした曲で心に残る詞がいいネ。(CBS・ソニー　700円)



コクショーがうたう恋の歌。とってもメロディアスで、ちょっぴりアダルト。いい味してる。(CBS・ソニー　700円)



9/7に行われたライブは超満員。これがデビューなんて…。シングルの方も若さハツラツ！(ワーナー・パイオニア　700円)



理恵のNEWシングルは、あの"チャゲ&飛鳥"の飛鳥涼が曲を作ってプレゼント。(ワーナー・パイオニア　700円)



こちらは、杉真理の作詞・作曲で彼らしいオシャレな感じの曲を真理子ちゃんが聴かせる。(ワーナー・パイオニア　700円)

4コマのはらやた 唐沢なをき



☆お便り募集☆

今月も絶好調で本格SFX4コマまんがを描きつづけている唐沢なをき先生に、はげましのお便りを送ろう！　もちろん編集部気付でね。住所は巻末だヨ。

アイドル先どり情報

●本田美奈子ちゃんが10月19日にNEWシングルをリリースする。これは『パッセンジャー』というタイトルで、映画のサントラ盤なのだ。CDVも10月26日発売。

●立花理佐ちゃんは今月(10月8日)夜7時30分から始まるTBS系のドラマ『ヨーシいくぞ』に主演。ナント、お茶の間シーンは公開形式。理佐に会えるかも知れないぞ。

●佐野量子ちゃんのファーストビデオが11月21日にリリースされる。8月20日のコンサートにその当日の1日追っかけ。そして特別撮り下ろしの楽しいショットがいっぱい詰まっている。タイトルは、『ザ・コンサートデイ：イメージ&ライブ(仮題)』だ。

●菊池桃子ちゃんの初主演ドラマが、いよいよ10月21日からスタートする。『恋はハイホー!』ってタイトル。バッチリ見ようぜ。

●少女隊がお久し振りのレコード『恋愛完璧主義』をリリースする。10月26日だヨ。おまけにビデオの方も発売決定。秋の夜長の少女隊てか!?

●ライブを中心に活動しているSHOW-YAが11月5日に『BAD MACHINE』をリリース。

●BaBeがアニメ"のらくろクン"のテーマソング『HOLD ME』を10月21日にリリースする。B面はオープニング曲に。

●花王ソフィーナのCFでもおなじみの、つみきみほチャン。10月25日にはシングル第2弾『少年』がリリースされる。ド

メディアJam ビデオグルメ篇



構成・文／十字丸あたる

ムービー・スターのひろ子ちゃんだけど、今年は歌に賭けてるってカンジ。そんな彼女の初めてのミュージックビデオがリリースされた。今月の一番チューモクはこれだっ。

特集 薬師丸ひろ子さん



なんだか今年のＨＩＲＯＫＯは、しっかり歌手してる。7月6日に久し振りのアルバム『星紀行』をリリースしたかと思うと、3日後の7月9日から8月17日まで全国で21ヶ所のコンサート『星紀行〜元気を出して！〜』をミゴトやってのけちゃったのだ。これは、ＨＩＲＯＫＯにとっても初めての全国ソロコンサートツアーだったんだ。このツアーを始める前は「不安半分、期待半分」なんて言ってたＨＩＲＯＫＯ。

でも、いざコンサートが始まったらそんなことはフッ飛んじゃった。行く先々で大好評を得たのだ。

またＨＩＲＯＫＯ自身も、いままでのステージからの一方通行的なコンサートじゃなくて、曲と曲の間に会場の人たちとコミュニケーションを積極的にとるようなステージを心がけていたから、とっても楽しいツアーになった。

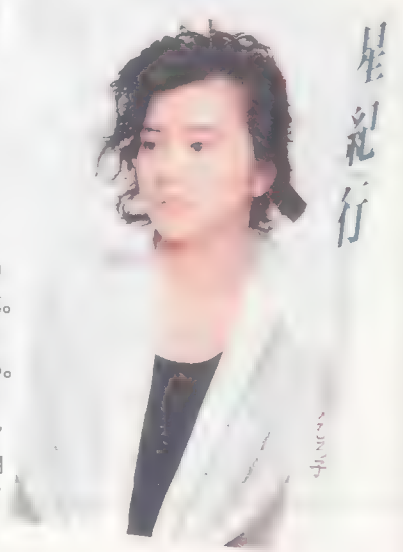
で、今度のＮＥＷビデオのリリースは、今年やってきた『星紀行』プロジェクトの撮終便になるわけ。収録されたのは、ツアーの最終日となった8月17日、東京は新宿厚生年金会館でのステージ。また、ビデオのおまけとして、香港でロケしたイメージ・ショットも入っているから、こちらの方も楽しみ。ステージの方なんだけど、これがイイんだよネ。1曲めの〝星は何処へ行くのでしょう〟はアカペラ風の曲で、ムードは最高。2曲めは一転してリズムにノッた〝セーラー服と機関銃〟が。そしてコンサートのタイトルでもある〝星紀行〟から〝日差しはとてもオシャレさん〟ＣＭ曲にもなった〝あなたを・もっと　知りたくて〟映画のヒット曲から〝ＷＯＭＡＮ〟〝探偵物語〟などを歌って全12曲の構成。

さわやかで、優しくて、そして心の中にキュンと何かが残る。このコンサートは、そんなＨＩＲＯＫＯの良いところがぜ〜ンブ集まったようなカンジ。透明感にあふれるＨＩＲＯＫＯボイスがとってもいい。



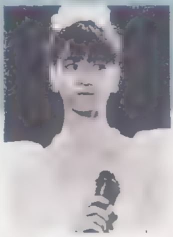
今までは歌うといっても映画にからんだ一発モノが多かったＨＩＲＯＫＯが、初めて本格的、歌に取り組んだ集大成が、この作品に入っているのだ。新生薬師丸ひろ子の〝ヤル気〟を見たゾ!!

『星紀行〜二人の帰る場所〜』
（東芝ＥＭＩ・55分・9,000円）





今月のビデオは、久々にビッグアイドルばかり集めて、まさにビデオグルメ向け！　おニャン子解散の影響なんてまったく見られないその子をはじめ、いよいよ人気絶頂のナンノ。それに、これこそファン必見の知世ビデオの最新作。秋の夜長は、アイドルビデオでキメッ!!　だよね。



ミッド・ナイト・サマーにその子ライブ（CBSソニー・50分・7,800円）

8月21日よみうりランドのイースト・ライブを収録した作品。「夕やけニャンニャン」も終っちゃったし、おニャン子もバラバラになっちゃったけど、これからはソロでオーエンしちゃう。"哀愁のカルナバル""ジェシーの悲劇""シャングリラの夏"などヒットメロディを収録。真夏の夜の宴。





NANNO 2本めのコンサート・ライブ（CBSソニー・50分・7,800円）

9月号でバースデー企画の「NANNO CLUB」を紹介したばかりのNANNOだけど、またまたNEWビデオをリリース。今回はNANNOにとっては2本めになるライブ・ビデオだ。8月25日のイースト・ライブ。芝生席まで埋め尽くしたファンの前でノリにノリまくるNANNO。なんと、このコンサートでは10回も衣装替えをしていて、とってもカラフルなステージ。"パンドラの恋人"をはじめ"日曜日のクラスメート""ひとつ前の赤い糸"などが入っている。





20歳を迎える知世のアンソロジー！（CBSソニー・40分・7,800円）

7月に行われたイースト・ライブ、9月の武道館ライブに加えて、ロンドンでのレコーディング風景や新たに撮り下ろされたイメージ・ショットが加わっている知世ファン必見のビデオだ。そして、知世自身のTALKもバッチリ入っているから楽しくなっちゃう。収録曲は"彼と彼女のソネット"をはじめ"片面だけのラブソング""時をかける少女"など。知世をジックリ……。



アイドルのスケジュール
SCHEDULE OF IDOLS

●BaBe
10/10 豊橋科学技術大学
18 山形大学
22 徳山市民会館
25 多賀城市文化会館
31 北九州大学
11/1 RKB公録
2 大分医大
3 早稲田大学
4 金沢大学
5 中央大学
7 三重大学

●杏里
10/27 相模原市民会館

●河合その子
10/1 小田原市民会館

●香坂みゆき
11/11 LIVE-INN（東京）

●白井貴子&CRAZY BOYS
11/5 小田原市民会館

●ZELDA
10/17 日比谷野外音楽堂
29 豊島区公会堂（東京）

●つみきみほ
10/25 恵比寿ファクトリー（東京）

●中森明菜
10/17・18 新宿厚生年金会館

●中山美穂
10/10 よみうりランド オープンシアターEAST
25 千葉県文化会館

●日高のり子
10/18 Egg-man（東京）

●プリンセス・プリンセス
10/27 小山短期大学
11/1 大東文化大学

●白田あゆみ
10/10 広島そごう屋上
11 横浜三越屋上

●中村あゆみ
10/15 岩手県民会館
16 米沢市民会館
17 喜多方市プラザホール
20 渋谷公会堂
22 中野サンプラザ
27～29 渋谷公会堂

●渡辺美里
10/19 神戸国際会館
21 和歌山県文化会館
22 大津市民会館
26 山梨県民文化ホール
27 群馬県民会館
29 浦和市文化センター
11/2 千葉県文化会館

●小比類巻かおる
10/8 浦和市文化センター
9 青森市文化会館
11 東北学院大学
12 栃木会館
20～22 新宿厚生年金会館
24 日大工学部（郡山）
25 八幡大学
30 新潟県民会館
11/1 松阪大学
2 足利工業大学
5 清水市民文化会館
7 浜松市民会館
8 天理市民会館

※コンサート、イベント等の日程及び場所は都合により変更される場合があります。

メディア Jam たくさん情報篇

ついに登場!! ニュータイプTVゲーム機「PCEngine」

もう知らない人はいないと思うけど、ＮＥＣから新しいゲームマシンが発売される。値段は24,800円。この値段は、はたして高いのか？　安いのか？　いずれにしても、どんなマシンなのかは読めばわかるのだ！

巨大なキャラが動き回る!

なんといっても、ＰＣＥｎｇｉｎｅのすごいところは、グラフィックスだろう。右の写真の「ＴＨＥ功夫(カンフー)」を見ると分かるけど、キャラの大きいことっていったらもう…。まるで、アニメか映画を見ているみたいだろう!?　さらに画面の半分もの大きさのキャラが動き回ったら、テレビから飛び出してくるぐらいの迫力があるぜ！　最大表示色数も、なんと512色。使える色が多いってことは、小さい所も細かくリアルに見えるってことだ。その効果が、「ＴＨＥ功夫(カンフー)」のキズやアザ、「カトちゃんケンちゃん」の表情やしぐさに良く出ている。ハドソンだけでなく、出すゲーム出すゲームことごとく面白いナムコまでも、「妖怪道中記」を始めとして、続々と発売するそうだ。もしかしたら、ファミコンのゲームもよりパワーアップして登場するかもね。



ＮＥＣのＰＣＥｎｇｉｎｅ。豊かな可能性を秘めているゲーム機だ。

気になる部分のいろいろ

視覚の次は、なんといっても聴覚。つまりサウンドだ。音源数については、ちょっとムズカシイ。「波形メモリ方式6音源と矩形波ノイズ2音源から最大6音源を選択動作可」と、分かる人には分かるけど、分からない人には、まったく？？？なことをやっている。簡単に言うと、「異なる方式の音のタネが2つあって全部で8種類使えますよ。そのうちお好きな6種類を選んで同時に使いましょうね」と言っているのだ。まあ、6音色同時演奏ができるってのは、深みのある音が聞けるってことなんだよな。

将来的には、「コア構想」にもとづいて、ＰＣＥｎｇｉｎｅを中心にして何かスゴイことをやろうと考えているらしい。例えば、ＰＣＥｎｇｉｎｅとCDプレーヤーの組み合わせで（CDをROMとして使う。なんと540Mバイトの大容量だ）、長編ゲームや電子出版もできるようになるらしい。

結局、ＰＣＥｎｇｉｎｅは、ただのゲームマシンとしてではなく、CDを中心として独自の道を歩もうとしているようだ。

PCEngine用のゲーム

パリダカールラリー（仮称）　世界一過酷なレースがゲームに！



カトちゃんケンちゃん　ゲームをしながら笑えるギャグもある。



ＴＨＥ功夫(カンフー)　画面半分のキャラが迫力のカンフーアクションだ。



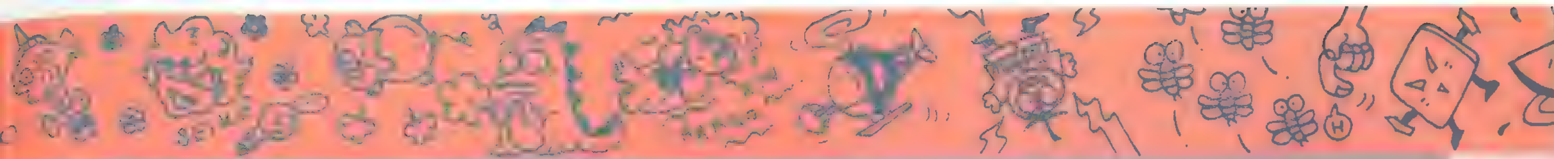
ビックリマンワールド　大人気の“ビックリマン”が登場!!



邪聖剣ネクロマンサー　ホラー度満点のロールプレイングだゾ。



以上5本ともすべてハドソンから発売。

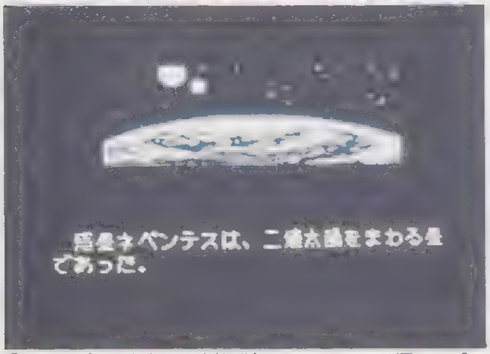


アシュギーネが年末に2本同時発売！

松下電器はスゴイことをしてくる！　アシュギーネが2本も発売されるのだっ!!

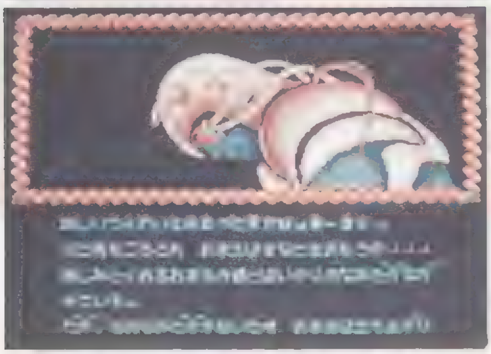
超緊急情報だぞ！　パナソフトから今年中に、アシュギーネを主人公にしたゲームが、なんとっ、2本も同時に出ちゃうのだぁー！　タイトルは「アシュギーネ　虚空の牙城」(仮称・開発ーT&Eソフト)と、「アシュギーネ　復讐の炎」(仮称・開発ーマイクロキャビン）で、2本とも2メガロムなんだ。発売日と値段など詳細はまだ未定だけど、オープニング画面はアニメ効果フル回転で、スゴクかっこいい！　来月号ではこの2本をバッチリ紹介しちゃうからな！　見のがすなよ。





●アシュギーネ虚空の牙城(仮称)。シューティング風RPG？
●アシュギーネ復讐の炎(仮称)。アクションロールプレイング。





T&Eイベント"アタック"で何が起ったか

T&Eソフト恒例のイベント"アタック"が8月23日、大阪ABC朝日放送のABCエキスタにて盛況のうちに開催された。

今回は、T&Eソフトユーザーズクラブ会員同士の交歓を目的としているため、バラエティに富んだものとなった。

特に盛り上ったのは、ビデオクイズ。これはT&Eの社内風景をビデオ撮りしたクイズで、いろんな商品が当るというもの。でもみんなよく知って、商品が足りなくなってしまった。こんなイベントなら、東京でもやってほしいね。


●T&Eのイベント風景。

特製ハンカチプレゼント

今、「ラビリンスー魔王の迷宮」を買うと、ラビリンス攻略ヒント付特製ハンカチがもらえるぞ！　今月末日までだ。買うなら今のうちだね。じつは、この特製ハンカチ、パック・イン・ビデオさんの御好意により、今月号の応援団でもプレゼントしているんだ。じゃんじゃん応募してくれい！

MSX2 BASIC入門

発行：株式会社アスキー
編著：アスキー書籍編集部
定価：2,500円

「MSXーBASIC ver2.0」のための入門書で、「MSX2」ユーザーにとっては、より「MSX2」を思ったとおりに使いこなす事ができるようになれる本なんだ。

この本をちゃんと読めば、ビギナーであるキミは、BASICをひととおりマスターし、さらにキミの「MSX2」の機能を活かして、ある程度応用的なプログラムが書けるようになれる。これから、「ちょっとBASICでもやってみようかな」というキミにぴったりの本であることは間違いない。

ちなみに、一昨年発売された「PC9801シリーズBASIC入門」を全面的に「MSX2」特有の機能について加筆修正したもので、内容は保証付だ。



●MSX2ベーシックのバイブルともいえる本だ。

4コマのはらやた　唐沢なをき

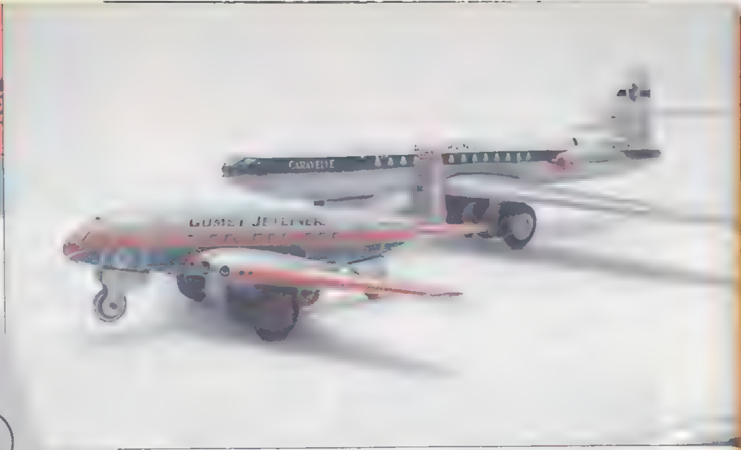




メディアJam

ぼくのアニメ・特撮日記④

大徳　哲雄



ぼくのヨーロッパ7ヶ国めぐりある記

「スターライト特急」は本当に凄いゾ

この6月の末に今まで9年間勤めてきた出版社を辞め、それを機会に7、8月とヨーロッパに旅行に行ってきた。1ヶ月ちょっとの期間でイギリス、スペイン、イタリア、オーストリア、西ドイツ、スイス、フランス、計7ヶ国をめぐり歩く気ままな旅で、僕にとっては初めての海外旅行だった。

今回は番外編でその時のことを書こうと思う。

まず最初に行ったのがイギリスのロンドン。ロンドンに着いたら僕は是非ミュージカルを観に行こうと心に決めていた。なぜなら僕はけっこうミュージカルが好きで、以前から一度でいいから本場のミュージカルの舞台をこの目で見てみたいと念願していたからだ。ミュージカルと言えば、普通ならばすぐニューヨークのブロードウェイを思いうかべる人が多いと思うが、今世界で最もイキのいいミュージカルが舞台に上がっているのは、むしろロンドンの方なのである。

当然僕が真っ先にかけつけたのが日本でも今大変な話題になっている「スターライトエクスプレス」である。この「スターライトエクスプレス」、噂にたがわぬ大変な傑作ミュージカルだった。脚本、構成、俳優の踊り、演技と歌、音楽、舞台装置などどれをとっても文句のつけようのない素晴らしさで、僕はその舞台を観ていきなりカルチャーショックを受けてしまったのだった。この作品に登場するのは人間ではなく世界各国の列車たち。主人公はもう時代遅れになってすっかり自信を失ってしまった蒸気機関車の少年。俳優たちはローラスケートを全員はいて舞台を所狭しと動きまわり、舞台はレースとなると、さして大きくもない劇場なのに一瞬にして競技用のトラックに早変わりするのだ。僕の隣に座ったイギリス人の女性が「イッツ、スペクタクル・ミュージカル／」と言っていたけれども、まさにその通りだった。もちろんロンドンでも大人気で、日本でも公開されればおそらく「キャッツ」以上の大ヒットとなるのではないだろうか。



パリのノミの市はオモチャでイッパイ

この旅行中で最もケッサクな体験をしたのがイタリアのヴェニスだった。ヴェニスといえば水の都として有名だが、海に浮かぶ街並の建築の美しさは僕がまわった限りではヨーロッパ一だった。特にサンマルコ広場の景観にはここを訪れた者誰もがため息をもらすことだろう。

そのサンマルコ広場を一人でブラブラしている時だった。あの映画「旅情」で有名なカフェの方を見ているとどこかで見たことのある顔があるではないか。驚いたことにそれはアニメ制作会社である日本アニメーションの人と「マクロス」の監督として知られる石黒昇さんだったのだ。なんという奇遇／　聞けば「トッポジージョ」のアニメをイタリアと合作する話があり、その打ち合わせで来たということだった。そう言えばイタリアでは日本の「怪物くん」のアニメをTVでやっているのを見たし、とうとうイタリアも日本のアニメの技術を導入しようとしているわけだ。いったいどんなトッポジージョが出来上がるのかが楽しみなところだ。

そして最も得な経験をしたのがパリのノミの市だった。僕はオモチャ、特にブリキ玩具が大好きで行く都市ごとに探しまわったのだがあまり成果があがらなかった。が、最終地のパリ、それもあまり知られていないノミの市でブリキ玩具にやっと出会えたのだ。おそらくこれほど沢山のブリキの玩具がこんなに安く手に入るのは世界でも他にないだろう。僕は日本では手に入りにくいブリキの飛行機を3機も値切って買いこみ、帰国中本物の飛行機の中でオモチャの飛行機を取り出し、一人で悦にいっていたのだった。

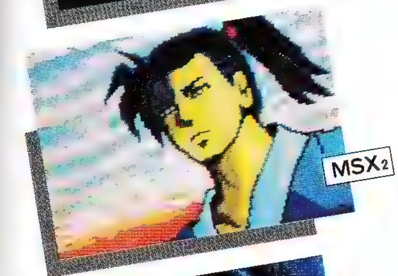


時は戦国時代。織田信長によって解かれた魔空泉の封印、そこより現われた魔空三人衆は信長に乗り移り大規模な夜叉狩りを始めた。全国18ヵ所の魔空泉を解き、破壊の神・死魔神が千数百年前より抱き続けてきた復活を、今まさに遂げようとしていた。一方、最後の夜叉たる命を受けた若者がいた。高野山の大師・円月心の最期をみとる最空と師ルイス・フロイスを堺の港で見送る修道士・九条院伊織のふたりである。運命の男、最空と伊織。18ヵ所の魔空泉を再び封印し、『YAKSAの法(ダルマ)』を知れ。その時こそ、破壊の神・死魔神を倒せるのだ。まだ、ふたりは自らの真の力を知らない………

好評発売中



MSX2


MSX2


MSX2

■戦国時代を背景とした、魔空からの悪鬼と夜叉との戦いを描く超伝奇アクション・ロマン!
■ストラテジー(戦術)・シーンとアクション・シーンの融合で、スピーディなシミュレーション体験!
■会話モードを導入し、謎また謎のストーリー展開!
■完成度を極めたオリジナル・ゲーム・ミュージック全15曲!

PC-8801R/Hシリーズ&VA対応(特製カラーディスク3枚組) ¥7,800
●1ドライブ対応　●NEC純正ドライブ以外での動作は保証いたしません。
PC-98シリーズ・MSX2・FM77AV移植進行中!

YA 進行ステージが選択できて、戦略を必要とする画面展開ができます。



PC-8801

K 美しいグラフィックがスクロールする中で、悪鬼達との戦いが繰り広げられます。



MSX2

SA 重要なキャラクターとの会話により、アイテムやストーリーを解く情報が得られます。


PC-8801

WOLF TEAM第一回作品

企画/ウルフ・チーム
原案/大西一斗
脚本/山田隆with スピルバーグ・クラブ
音楽/宇野正明
美術/南野かつお　高橋誠
プログラム/秋篠雅弘　塙まさる　藤西宏
ゲーム・デザイン/秋篠雅弘

★お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の方は、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留にてお申し込みください。送料はサービスいたします。



Game Creative Staff
WOLF TEAM
株式会社 ウルフ・チーム　〒162 東京都新宿区下宮比町8グランドメゾン飯田橋209 TEL.03(269)8650

資料請求券
MSX応援団 ⑪


魔王ゴルベリアス
GOLVELLIUS
勇者よ
呪われた
魔物が棲むという谷。消えた
リーナ姫。君は、旅の騎士ケレシス。
魔物をたおし、姫を救え!!
地上マップ
名付けて変幻三画面方式!
勇者へのメッセージ
コルベリアスの呪いを解け!
呪い袋。これが全てのカギをにぎる
勇者よ、呪いを解くのだ!
黄金の認定証を手に入れろ!
新たな試練が君を待つ!くわしくは
パッケージ内の説明書をみてくれ!
MSX
MEGA ROM
¥5,900
好評発売中!!

T&E SOFT 創立5周年記念作品
LINE UP!

5th ANNIVERSARY
SINCE 1982 T&E SOFT Inc.

T&E SOFTでは、創立5周年を記念しまして、年末から来春にかけて下記の4タイトルをリリース致します。
これらの記念作品は、T&E SOFTが培ってきたプログラム技術、アイデア等を結集した、いわば5年間の集大成といえる作品です。パッケージには、左の創立5周年記念ロゴマークが表示されます。また、これらの記念作品は、素晴らしい5周年記念特典付きで発売を予定しております。さらに飛躍するT&E SOFTにご注目下さい。

SUPER LAYDOCK MISSION STRIKER

さらにS・U・P・E・R!! シューティングも進化する。
X1、X68000で、スーパーレイドック発進!
●X1シリーズ…5˝2D……年末発売予定
●X68000…5˝2HD……来春発売予定

SPACE SIMULATION WAR DAIVA ディーヴァ

再び、ティーヴァセンセーション
ティーヴァ・ストーリー7終章〈カリ・ユカの光輝〉、完全シミュレーション版で登場!
●PC-9801VM以上
5˝2HD…………**年末発売予定**

NEW 3-Dゴルフシミュレーション(仮称)

新開発の3-D処理により、驚異のグラフィックスを実現!!
ゴルフファン待望の、
超リアルシミュレーション!
来春登場!



この感動を待っていた!
ハイドライド・3
年末発売決定!
熱烈な要望に応えて
ハイドライド完結編
遂に登場!

● MSX 専用 ROM 4メガロム
● MSX2 専用 ROM 4メガロム

ATTACK '88 in TOKYO 開催のお知らせ

今回のアタックは、"T&E SOFT創立5周年記念新作発表会"と題して開催します。T&E SOFTが5年間の集大成として今年末から来春にかけて発売するハイドライド3、カリ・ユガの光輝(98版ディーヴァ)、X1スーパーレイドック等がはじめて体験できます。その他、盛り沢山の企画を用意しています。入場は無料です。ぜひともご参加下さい。なお、会場・日時など詳しいことは、当社次号広告等でお知らせしますので、ぜひご覧下さい。

T&Eの製品が、全国の郵便局でもお求めできるようになりました。
お近くにパソコンショップのない方、簡単な手続きでT&Eの製品がお手元に届きます。
ハイテクゆうパック
お申し込みは簡単、あなたが欲しいと思う商品名、会社名その他必要事項を記入して、払込用紙と料金を郵便局の窓口に差し出すだけで希望の商品が一週間ほどで届きます。

T&E SOFTユーザーズクラブ会員募集中!! ★T&E SOFTテレフォンサービス☎名古屋〈052〉776-8500

PIXEL3 ピクセル3
MSX2用CG製作ツールボックス

MSX2 RAM64K/VRAM64K 3.5" 2DD …………… ¥6,800



T&E SOFT最強のCGツール!!

★MSX2の機能を十分に生かしたグラフィックエディター(3モード対応)、スプライトエディター、パターンエディターの3種類のプログラムが組み込まれています。今回新たにパターンエディターには、アニメテスト機能が加わりました。作製したキャラクターを画面上で自由にアニメイトすることができます。

★それぞれのエディターは、ピクセル2と同様、スクリーンモード5(256×212ドット16色)とスクリーンモード8(256×212ドット256色)に対応しているうえ、さらにスクリーンモード7(512×212ドット16色)にも対応できるようになりました。

★もちろん、ピクセル2と完全データ互換となっています。

★ピクセル3は、ディーヴァ、レイドックなどの開発に使用されたT&Eの最強CGエディターです。

★バージョンアップのチャンス—!

T&Eソフトでは、ピクセル2をお持ちで2DDのディスク装置を御使用の方にピクセル3へのバージョンアップ・サービスを行います。(ただし、当社メンテナンスカードで登録されている方に限ります。)

ピクセル2のプログラムディスケット(3.5" 1DD)とマニュアルに、バージョンアップ料(送料・手数料込み)2,000円を添えて、住所、氏名、TEL、年齢を明記の上、「バージョンアップ希望」と書いて、「T&Eソフト ピクセル2 バージョンアップ係」まで、お申し込み下さい。

ピクセル3(3.5" 2DD)と新マニュアルに交換致します。

なお、バージョンアップのお申し込みは、11月1日以降より受付致します。

新登場

Active Role Playing Game

ハイドライド・II
SHINE OF DARKNESS

A.R.P.Gの決定版!

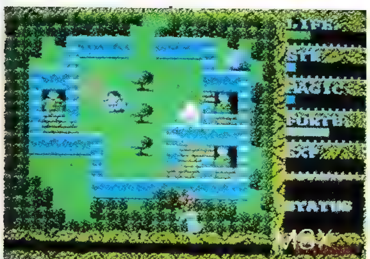
★ハイドライドを遙かにしのぐスケールを持つマップ。

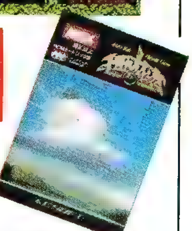
★14種にのぼる魔法が使用可能。

★会話、アイテムの売買、着がえもできます。

★マルチウィンドゥ表示。

★MSX版は、T&Eスーパーメガロムカートリッジ(バッテリー付S-RAM内蔵)だから、途中ゲームデータのセーブロードが瞬時にでき、データレコーダー、ディスクドライブは一切不要。また、本体の電源を切っても途中ゲームデータは消えません。RAM8K以上のMSXと、MSX2で作動します。





MSX RAM8K以上 1メガロム+S-RAM ¥6,400

アクティブ・シミュレーション・ウォーとは

ACTIVE SIMULATION WAR DAIVA ディーヴァ

★シミュレーションウォーゲームをアクション化した、ニュータイプのゲーム

★2人での同時プレイが可能

★ストーリーは宇宙を舞台として7つのストーリーから成り、それぞれ7機種(PC-9801Vシリーズは完全シミュレーション版で年末発売予定)に割り当てられ、ディーヴァという一つの壮大なストーリーを形造っています

★パスワードによる各機種間の完全データ互換を実現しました したがって、つくりあげた自分の戦力をパスワードの形で持ち出し、他機種に入り込み、2人同時プレイが可能です

★アドベンチャーゲームの要素もあり、何度もゲームするうちにストーリーの全ぼうが明らかになってきます

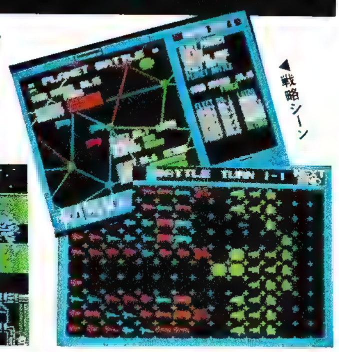
★ディーヴァは、各機種の持つ機能を十分生かしています

★STORY7(終章)カリ・ユガの光輝は、ディーヴァの最後を飾るにふさわしい3Dグラフィックスおよび人工知能(AI)搭載の、本格スペースシミュレーションとなる予定です

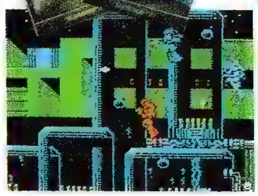
MSX STORY4 アスラの血流 2メガロム ¥6,800

MSX2 STORY5 ソーマの杯 3.5" 2DD ¥7,800





▲戦略シーン

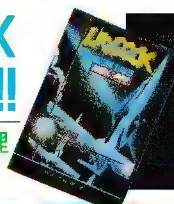


▲惑星戦シーン MSX

▲艦隊戦シーン MSX

T&E SOFT MSX技術の集大成!!

度肝を抜く全編50以上の特殊処理とスーパーマップドグラフィックス。



SUPER LAYDOCK MISSION STRIKER

これぞ、シューティングの真髄

★圧巻! 全14ステージ。MSXの限界を超えたスーパーマップドグラフィックス。また、随所にアニメーションが挿入されています。

★2人で共同出撃。2機のネオ・ストーミーガンナーは、それぞれ、縦、横に合体可能。(1人でもプレイは可能です)

★オプションウェポンは10種類装備でパワーアップ。

★新たにドッキングエネルギーを採用。ゲーム性が一段とアップ! 合体はドッキングエネルギーが一定値以上ないとできません。

★PSG3音をフルに使ったBGMは16曲、軽快なノリで、プレイヤーの聴覚を刺激します。

★パスワード(14文字)によってデータセーブが可能

★スーパーレイドック全14ステージをクリアした方には、もれなく階級章を進呈します。マニュアルにある「階級章申し込み用紙」に所定の事項を記入の上、T&Eまでお申し込み下さい。(ただし、お申し込みは1回限りです。)

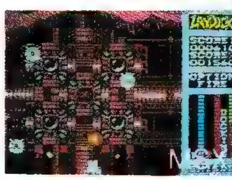
★なお、X1、X68000スーパーレイドックは、さらにS・U・P・E・Rとなる予定です。

●MSXマークはアスキーの商標です。

MSX RAM16K以上 2メガロム ¥6,800



▲"READY"



▲E プラントを攻撃せよ!



▲敵基地内部を破壊せよ!

T&E SOFT INC.

製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト

〒465 名古屋市名東区 PHONE.052-773-7770

リターンオブジェルダ



伝説の戦闘機ヴェルガスが今、甦る(よみがえ)!

刻一刻と迫る制限時間(タイム リミット)、
人々の期待と希望を一身に受け、
適確な判断のみが要求される
この過酷な戦いを制するのは…



地球から一億光年の彼方に位置する惑星ジェルダ。メルデスとアンドロスの両立する2国は2度の戦争でその悲惨さを知り、武器を捨てた。変わりに平和という歓びを手にしたが、突如出現した宇宙海賊ギールはジェルダ星に奴隷になることを要求してきたのだ。失意と絶望の淵に立つ人々の唯一の希望の光は伝説の戦闘機ヴェルガスである。人々の期待を背負い、強大な敵の中に今飛び立っていく!効果的な攻撃をするために武器を選択することが重要なポイントになる。緊張感ある制限時間と立体感あるスムーズな動きを君にも早く見てほしい。



リターンオブジェルダ 11月下旬発売予定 ¥5,800

MSX2 128K/64K

株式会社 キャリーラボ
本社/熊本市大江6丁目25-25 金子ビル 〒862
☎096(363)0211(代) FAX096(363)0235 G2・G3・F網



Falcom
日本ファルコム株式会社
アニメビデオ決定!!
提携 角川書店・毎日放送
新発売
11月6日(金)
誰もが
不可能
と思っていた
MSX ROM版 完全移植に成功!!
ザナドゥ発売2周年記念作品
FALCOM ORIGINAL ROLE-PLAYING GAME
XANADU
DRAGON SLAYER II
ドラゴンスレイヤーは日本ファルコムの商標です。
MSX / MSX2 / 2メガROM / S-RAM BB機能つき / RAM8K / ¥7,800
ドラゴンスレイヤーVI
新発売
MSX 専用
2メガROM ¥6,800
好評発売中 MSX 専用 2メガROM


CRAZE
時が経ち、人々の間には階級が
3Dグラフィックにより描き出されるそれぞれの都市、その中を走りぬけるスーパーバイク。
3Dシューティング第2弾
ストーリー、リアル性。
パソコン3Dアクションゲーム再始動!!
スクランブルムーブメントアクション・クレイズ
近日発売!!
●驚異の高速立体スクロール
●柔軟な操作性
●各ステージ独立したストーリー
●数々のパワーアップアイテム
●豊富な性格のアニメーションキャラクター
●リアルなビジュアルステージ
●多彩な音色、ポップなBGM
MSX(RAM16K以上)… メガロム ¥5,800
PC-8801SRシリーズ V2モード専用‥5"2D 2枚組 ¥7,800
X1 turboシリーズ……5"2D 2枚組 ¥7,800
HEART SOFT
ハート電子産業株
〒221 横浜市神奈川区東神奈川2-40-9 クインビル7F TEL 045-461-6071代
VAXOL
VAXOL 好評発売中
MSX RAM16K MSX1MROM ¥6,800

feelin' YAMAHA

Information

最強のコンビシリーズで 君の感性を生かそう！

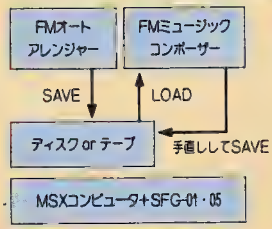
MSX

コンビで使おう 1



FMオートアレンジャー(CMP-01)+ミュージックコンポーザ

DISK対応
ミュージックコンポーザと
データ互換性あり



〈CMP-01〉ROM ¥9,800

FM AUTO ARRANGER

コンビで使おう 2



FMオートアレンジャー(CMP-01)+FMオートアレンジャー・ユーティリティ(CMP-03)

ユーティリティでリズムパターンをセレクト、FMオートアレンジャーで入力されたコード進行に従って瞬時にアレンジ。最もコンピュータらしい音楽制作法に挑んでみませんか？

FMオートアレンジャー
ユーティリティ〈CMP-03〉
ROM
¥9,800

※コンビで使おう①、②の場合、ヤマハFMサウンド・シンセサイザ・ユニット SFG05(¥29,800)が必要です。また他社のMSXパソコンの場合はユニットコネクタUCN01(¥7,800) も必要です。

コンビで使おう 3

グラフィックアーチスト+グラフィックアーチスト・ユーティリティ

グラフィックアーティストで描いた絵を、ユーティリティでカラーを変えたりスクリーン5、7、8モードに変換したり 2画面を重ねる、スプライトを作ってBASICで使う、画面の一部をスプライトにする。息の合ったアーティストペアです。

グラフィックアーチスト
〈GAR-01〉ROM
¥7,800



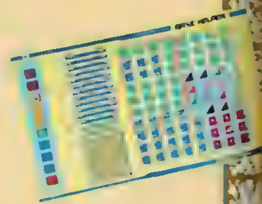
グラフィックアーチスト
ユーティリティ〈GAR-02〉
ROM ¥7,800

コンビで使おう 4

ミュージックパッド+ベーシックヘルパー

ワンタッチの入力装置「MUSIC PAD」と、BASICの入力カツール「BASIC HELPER」をコンビで使えば、プログラミングも楽々。ワンタッチコマンド入力だからスペルミスはなくなる、スプライトエディタや電卓機能はついてる、こんな便利なコンビは見たことない。しかも、「MUSIC PAD」は「FMオートアレンジャー」でも大活躍する万能ツールだ。

〈MMP-01〉ミュージックパッド
¥19,800
〈PAP-01〉ベーシックヘルパー
¥9,800
(ROM+ミュージックパッド専用シート)



こんなこと知ってますか？

FMオートアレンジャー・ユーティリティーは決してパターン集だけというわけではありません。リズムマシン（RX11、17、21、21L）のパターンやソングデータ、FB01、TX81Zの音色やコンフィギュレーションデータを（いっぺんに）バルク転送して Disk にストックできるんですョ。

ボキャブラリーはこれだけある!!

DX7&DX7II Voice ROM シリーズ



DX7II Voice ROMリスト 各¥12,800

VRC-1001	DECAY GROUP
VRC-1002	SUSTAIN GROUP
VRC-1003	PERCUSSION & S.E.GROUP
VRC-1004	MICHAEL BODDICKER
VRC-1005	井上 鑑

シンセサイザーの歴史を塗りかえたヤマハDX7、そしてそのグレイド・アップ・バージョンであるDX7II ヤマハ音色ソフトウェアの方もDX7は全12巻、計768音色、DX7IIは全5巻、計640音色作られており、まさに究極のvoice ROMシリーズと言えよう!!

DX7 Voice ROMリスト 各¥9,500

VRC-101	KEYBOARD PLUCKED & TUNED PERCUSSION GROUP	VRC-106	SYNTHESIZER GROUP	VRC-110	SPECIAL SELECTION "BO TOMLYN"
VRC-102	WIND INSTRUMENT GROUP	VRC-107	SPECIAL SELECTION "DAVID BRISTOW"	VRC-111	SPECIAL SELECTION "BO TOMLYN II"
VRC-103	SUSTAIN GROUP	VRC-108	SPECIAL SELECTION "GARY LEUENBERGER"	VRC-112	SPECIAL SELECTION "井上 鑑"
VRC-104	PERCUSSION GROUP				
VRC-105	SOUND EFFECT GROUP	VRC-109	STUDIO 64		

★まだまだこれだけあるYAMAHAソフト！

コンピュータ・ミュージック・コレクション

Vol.1	月の光	¥2 400
Vol.2	スウィートメモリーズ	¥2 400
Vol.3	素顔のままで	¥2 400
Vol.4	ビートルズ	¥2 400
Vol.5	ピーターと狼	¥2 400
Vol.6	スクリーン	¥2 400
Vol.7	ライク・ア・ヴァージン	¥2 400
Vol.8	ジャズ	¥2 400
Vol.9	パートタイムラバー	¥2 400

COMPUTER MUSIC WORKSHOP

1.	KEYBOARD CHORD MASTER	¥6 500
2.	KEYBOARD CHORD PROGRSSON	¥6 500
3	GUITAR CHORD MASTER	¥6 500

FM VOICE DATA 96

1	FM VOICE DATA 96	¥2 800
2	FM VOICE DATA 96②③	¥2 800

DX100/27 VOICE DATA BANK

301	INSTRUMENT GROUP	¥2 400
302	SYNTHESIZER PERCUSSION & SOUND EFFECT GROUP	¥2 400

DIGITAL SOUND LECTURE(VIDEO)

1.	DX7 PLAYING TECHNIQUE	¥9,800
2	DX7 FM VOICING TECHNIQUE	¥9,800

DX21 VOICE DATA BANK

1	SYNTHESIZER & SOUND EFFET	¥3 600
2	KEYBOARD PLUCK & PERCUSSION	¥3 600
3	SUSTAIN & WIND INSTRUMENT	¥3 600

RX15 RHYTHM DATA BANK

1	ROCK Vol 1	¥2 800
2	ROCK Vol 2	¥2 800
3	SWING & SHUFFLE Vol 1	¥2 800

RX11 RHYTHM DATA BANK

101	ROCK Vol 1	¥2 800
102	ROCK Vol 2	¥2 800
103	SWING & SHUFFLE Vol 1	¥2 800

RX21 RHYTHM DATA BANK

201	ROCK Vol 1	¥2 400
202	ROCK Vol 2	¥2 400

感じあう心たいせつに
100
YAMAHA 1887-1987

YAMAHA MUSIC FOUNDATION

詳しい資料のご請求は……〒153 東京都目黒区下目黒3丁目24-22 財団法人ヤマハ音楽振興会
テクノ応援団係まで。☎03-719-3117

feelin' YAMAHA
▶お求めは、全国ヤマハデジタル特約店、および、ヤマハ直営店へどうぞ。

●VOICE ROM VRC-1001～1004の代表的な音を紹介したデモテープを差し上げます。60円切手5枚を同封の上、上記までお申し込みください。


ヒット街道、おさわがせします!
アドベンチャーゲーム
めぞん一刻
©R TAKAHASHI/SHOGAKUKAN·KITTY·FUJI TV
新発売!! MSX2版 ¥6,800 大容量2メガロム
ディスク版(3.5″2DD)11月10日発売!!
アドベンチャーゲーム
うる星やつら
〜恋のサバイバル・バースディ〜
©R TAKAHASHI/SHOGAKUKAN·KITTY·FUJI TV
MSX2版 近日発売予定!!
(ディスク版/ROM版)
シミュレーションゲーム MSX2
大戦略
Original game designed by Systemsoft ©1986 Systemsoft
好評発売中!!
●現代戦を想定した作戦・戦術級の本格ウォー・シミュレーションゲーム
●いままでのシミュレーション・ゲームの概念を打ち破る、迫力あるビジュアル戦闘シーン
●美しくわかりやすいグラフィック・マップ
●レベルに合わせて選べる16種類の戦場マップ
●気軽にゲームの中断・継続ができるROMシミュレーション・ゲーム初の、新データ・セーブ/ロード機能
MSX2 S-RAM付 MEGA ROM版(要VRAM128KB以上)¥7,800
ディスク版(3.5″1DD/エディター付)近日発売予定!!
※MSX2以外の機種は㈱システムソフトより発売されています。
illustrated by Yukio Suzuki
最新ソフト情報
0593-53-3611
STAC
Software Technology & Communication
表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。
WE MAKE ADVENTURE SPIRIT.
マイクロキャビン®
株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482



ドラゴンスレイヤーIV
ファルコムがまたやった!
DRASLEFAMILY
ドラスレファミリー
カットビのニュータイプRPG!!
MSX2専用 / 2メガROM
RAM64K
VRAM64K以上
¥6,800

それ行け！モロボシだん

さく 唐沢なをき







©KONAMI 1987

F-1 SPIRIT™

THE WAY TO FORMULA-1

MSX
メガロム
ラム8KB以上
コナミ ☎03-264-5678
5,800円 (発売中)

F－1スピリット。あえてこれは、究極のモータースポーツ・シミュレーションゲームと言いたい。

とにかくレーサーやライダーは、女の子にモテちゃう。とりあえず俺はこいつでチャンプになるゼ！　ピース！

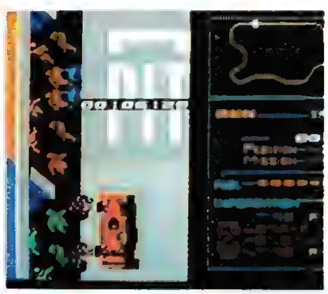
自分だけのクルマを作ろう！

最近のカーレースブームというのはちょっとしたもの、というよりは実にたいしたものなのだ。日曜日の午後になると、あの星野一義が、キャビンマイルドの松本が、若くてかっくいい鈴木が鈴鹿や富士を駆け巡る。

海の向こうでは中島悟がロータス・ホンダを駆ってピケやマンセルのウイリアムズに挑んでいる。2輪も含めて今、モータースポーツが熱いのだ。

そんな時代を背景に登場したF1スピリット、まず最初の、「おっ！」がSTOCK　RACE、RALLY、F3　RA





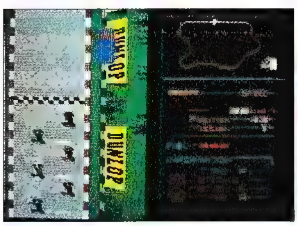
⬆クルマの異常が出たらピットに入ろう。なんとピットタイムまで表示される。



⬆オリジナルカーを作ろう!

CEの3つのレースがチョイスできる点だ。とりあえず初心者向けのSTOCK RACEを選ぼう。これはわりと市販車に近いカーレースなのでとてもみじかなのである。そんなんじゃやだ、俺はオフロード派だってのたまうキミはラリーにすればいいし、将来は絶対F1レーサーを目指すってキミはF3を選んでください。でも、この2つのレースはかなりハードであることを忘れずに。

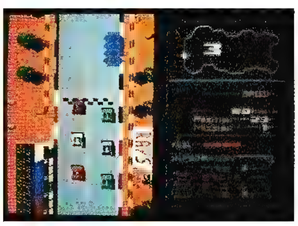
さて、コースが決まったら、次の「おっ!」に。ぬわんと、自分のクルマをデザインできるのである。まず、エンジンをセレクト。1200から1500ccまでのDOHCやらターボやらがついたエンジンが3つ。マニアであればきっと唸るに違いない。ボクはV6−1500DOHCのエンジンをセレクト。ついでボディ、ブレーキ、サスペンション、ミッションと選んでいくと、オリジナルカーが出来上がるんだ。組み合わせは460を越えるから、ほんとに自分だけのクルマが造れるのがいいね。めんどくさいという人には最初からセッティングされているクルマが3台あるからこの中から選べばいい。若葉マークの人はオートマチック車がいいぜ。これなら、ギアチェンジへの神経を使わなくて済むから。



⬆F3のスタート。スピードにまけるな!



⬆ストックカーのスタートだ。とばせ!



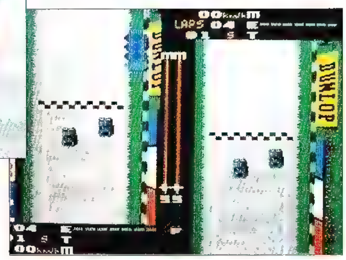
⬆ラリーのスタート。ギアはセカンドで!

50台抜きにチャレンジ!

さあ、いよいよレーススタート。ランプが赤から青に変わってGO!

このレースは、コース4周の





⬅⬇1対1のバトルだ!

間に50台近くのクルマを抜くスプリントレースだ。いっきに加速して、最高速255kmまで引き上げる。前方にいるクルマを華麗なるステアリング操作でぐんぐん追い抜いていく。

そして、最初のコーナーへ。インへ突っ込んでアウトへ抜ける方法がベストポジションだ。コーナーもスピードを落とさずステアリング技術で切り抜けるんだ。コーナリングでアウトに振られたクルマをインから抜く時の快感といったらないね。

ギアは4速に入れたまま、全速で1周すれば1分を切ることができる。優勝のためには、1分8秒前後で1周を駆けぬけるんだ。

2周目に入ると、ガソリンが減ってきた。途中で、過激なクルマ同士のこずきあいでエンジントラブルも発生している。そこで、ピットイン。「おっ!」このピットけっこう凝ってるな。ちゃんとピットクルーが登場するし、ピットタイムまで表示されるぜ。こりゃ泣かせる演出なのだ。ピットはだいたい、7、8秒くらいがF1レースでも速いとされているぞ。

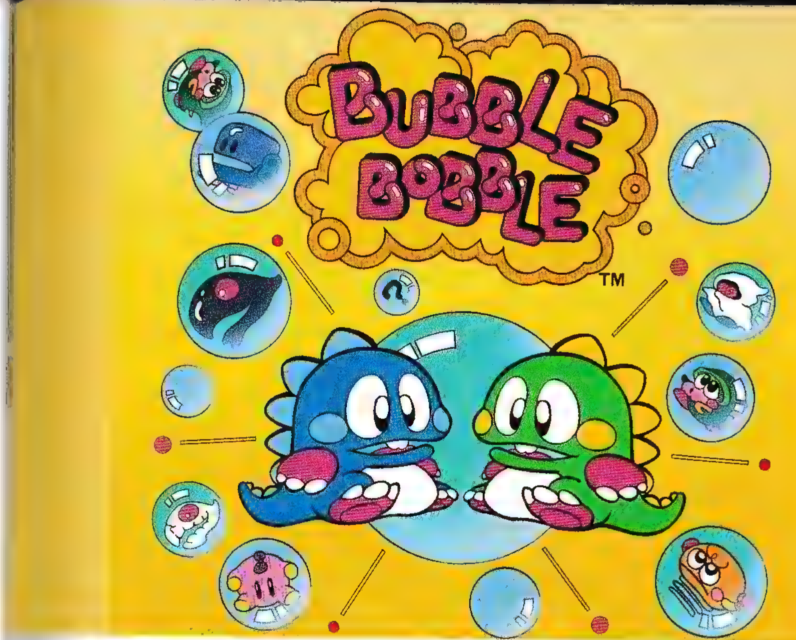
ガソリン満タンにしたら、あと2周。4速エンジンフル回転でつっぱしれ。途中しつこく追いかけてくるクルマをコーナーワークでかわしてチェッカーを受けよう。

思えばコナミはレーシングチームを持って本物のレースをしているんだから、こだわりを持ったゲームに仕上がっているのは必然であったのかもしれないネ。 (ハヤブサアキラ)





⬆1位だ! ゴールするとチェッカーが振られる。



ゲームセンターで大人気の、アクション・パズルゲーム“バブルボブル”MSXで登場！

ソフト情報局 レビューコーナー

バブルボブル

© TAITO

MSX2	メガロム
ラム64KB以上	5,800円(発売中)
タイトー ☎03-264-8615	

必殺テクニックを駆使して、ベティーとバティーを助け出そ！

アワ攻撃で敵を閉じこめようネ

久しぶりにパズルゲームがでたよ。アクション型のパズルゲーム………と書いたのは第2号の「フェアリーランド」だったの、覚えてるキミ？　あれから2ヶ月、またまたアタシ好みのほのぼのゲームが登場したの。

では、どんなゲームかというと、ベティーちゃんとバティーちゃんという仲良しの女の子がいたの。その2人がある日魔法使いの森に迷いこんでしまったわけ　そこで、勇敢なるキミはバブルスター、ん!?　じゃなかったバブルボブルンというかわゆい怪獣になって助け出すのよ。

というわけで、わざわざやってきました魔法使いの森の大洞くつの中へ。ここには、魔法使いの手下どもがいて、行く手をはばむの。とってもしつこいやつら。でも、ボブルン君にはアワ攻撃の武器がある。アワを吹き出して敵をアワに閉じこめて体当たり！　これで敵をKOよ。やっつけると敵はフルーツに変。身するのでしっかり食べよ。これが基本技。

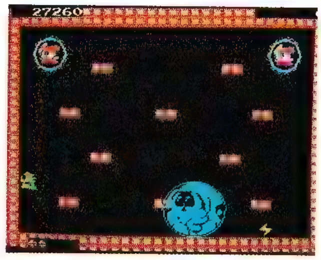
基本技を応用していろんな必殺テクニックができるからマスターしようね。まず、敵が入っているアワをくっつけるの。そして連続してそのアワを割ると高ポイントになるからね。アワのりなんてテクもあるわ。

このゲームを制するには、アイテムをしっかり使うこと。キャンデーやシューズ、ダイナマイト、パラソル、ホーリーウォーターって、使いかたを覚えておくとすごく便利。ほかにもたくさんあるからネ。

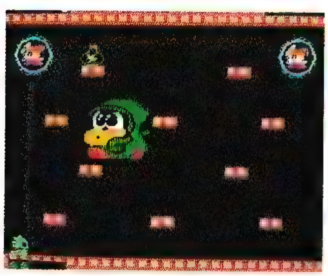
それから、特殊バブルってのもあって、ファイアーバブル、サンダーバブル、ウォーターバブルの3つのバブルを取ると、敵を攻撃するのにすっごくいい。

そして、そしてやってきました最終面100ステージ。ここにいる敵はでっかいスーパーどらんくってスッゲェつおいんだ。こいつ倒すってすごく大変で、まず画面上に出現するドラッグ・オブ・サンダーというアイテムを取らなきゃいけないの。これを手に入れてサンダーバブルをどらんくに当てるんだけど、ぬわんとこれを80発も撃たないとアワに閉じ込めることができないの。こんなのあり!?　絶対不可能じゃないの。しかも、あるアイテムを持っていないと真のエンディングは迎えられないのヨ。なんて言いながら悪戦苦闘の末やっつけて、やったね2人を助けだした。

と、思ったらあと100面の裏ステージがあるんだって、ひぇー、みなさんぐわんばってくださいまし。　　　　（アキナ）



←スーパーどらんくを倒したら、女の子を助け出せる。



↑強敵スーパーどらんく。謎のボスなの。

敵キャラクターだゾっ！





ARPG不滅の名作「ザナドゥ」が、MSXロム版で新登場!!

XANADU

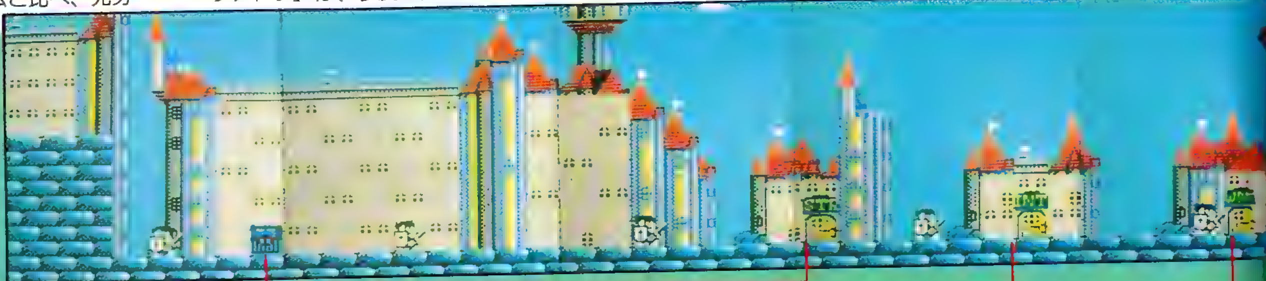
ザナドゥの最期が近づきつつある。天が人々に伝えようとしているのか、暗闇がザナドゥをおおい、光が天を裂いた。これから新たな幕があく。

MSX
メガロム
ラム8KB以上
日本ファルコム ☎0425-27-6501
7,800円(11月上旬発売予定)

ザナドゥがMSX対応になって登場だぞ!

MSX2専用のディスク版(3.5"2DD)として発売になって久しいこの「ザナドゥ」は、いまだに他のゲームと比べ、見劣りするどころかその完成度の高さに感嘆するしかない! という歴史的なソフトである。その「ザナドゥ」が、今度はMSXの、しかもロム版になってぼくらの前に登場する。

きっとキミたちは、ゲーム内容とグラフィックがどんな感じになっているかが一番気にかかるだろう。そこで、開発中の画面写真を交えながら、そこらへんを中心に紹介してみたい。



➡ここが、トレーニンググラウンドで、自分のキャラクターの基本設定をする。ここでの設定は気を付けて行なおう。



⬆まずは王と会見。冒険に必要な衣装と金貨がもらえる。



⬆攻撃力を決定する道場。この能力が大きければモンスターに与えるダメージも大きい。



⬆魔法の効力を高める道場。この能力がないと魔法が使えない。



⬆マジックアイテムをどのくらい使いこなせるかを決定する道場 この能力が高いと、長時間アイテムを使える。

その前にちょっとバックストーリー

人々の幸福な生活が、ついに打ち砕かれる時がきた。虚無の世界の王ガルシス（＝キングドラゴン）が、ザナドゥに攻め上がってきたのだ。人々は勇敢に戦ったが、モンスターたちの前はに赤子もどうぜんに惨殺されていった。人々の生活は困窮し、未来に対して希望すら抱けなくなっていた。

その後……。

王家は、ガルシスの支配を打破するために、数十年間も戦い続けていた。しかし、時の従者サミュエルは、誰もが見すてた牢に一篇の詩を見つけることに成功した。この詩は、ザナドゥの終末を予言し、投獄された誰かが、将来を愁いて書き遺したものであった。

我らが安らぎの地に
希望と幸福を注ぎし3つの光よ
絶望の時来たりて
天空を覆い尽くす闇
大地を舞い降りる闇
されど ――シリューガの目は閉ざされん
そして――分かれたる3つの光が
いつか―― 1つのところに集いし時
シリューガの目に守られし者
幾多の闇を切り裂き
この地を照らす光のメシアとならざらん

この中にある、シリューガの3つの目が1つになる時が、ついに来たことをサミュエルは知った。王の命をうけ、数少ない魔術師の血を引いた者に『夢の啓示』をし、選ばれた若者を集めることに成功した。

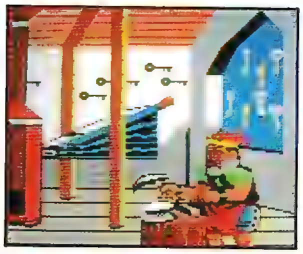
そして、その若者たちにガルシスの波動に負けない体力と精神力をつけるために7つの道場で学ばせた。その中の1人がキミなのだ。


⬆武器屋さん。ここでは、10種類の武器を用意している。

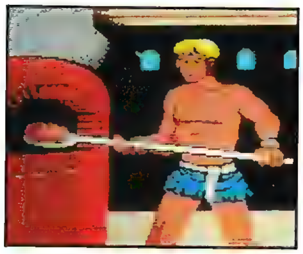


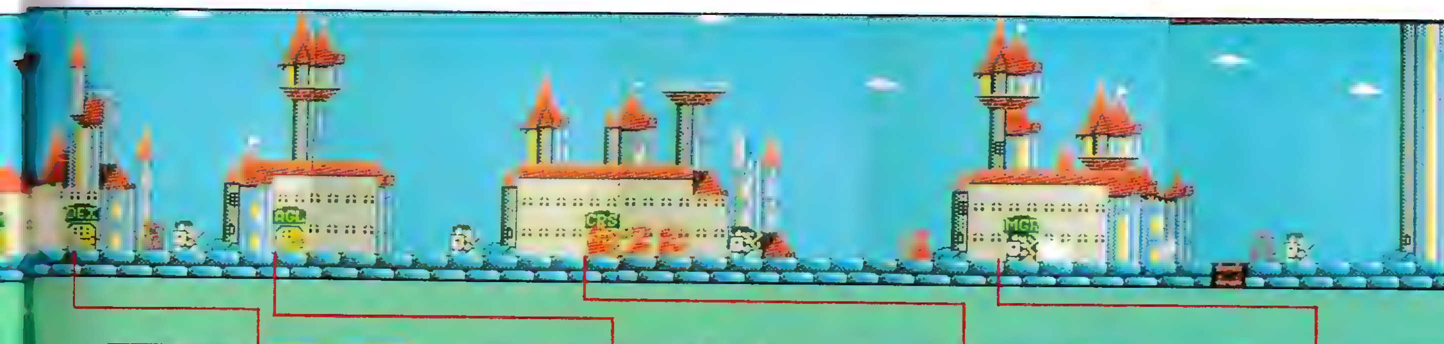
⬆鎧(ヨロイ)屋さん。布の服からフルプレートまでの11種類のヨロイを売っている。


⬆呪文屋さん。すべての魔法を売っている。


⬆カギ屋さん。ドアがたくさんあるので、数多く持っていた方が良いだろう。


⬆防具屋さん。楯を3種類売っている。


⬆食料品屋さん。食料はあって困ることはない。たくさん買おう。





⬆箱を開ける能力を決定する道場。この能力が高いと箱を開ける時間が短くてすむ。



⬆敏捷性を決定する道場。戦闘の時の攻撃回数がモンスターとの敏捷性の差によって決定される。



⬆物を買ったりする時の値段を決定する能力。この能力は変化しないので、最高の100まで欲しい。



⬆魔法をかけられた時の抵抗力を決定する能力。この数値が高いほどダメージを受けない。

なんと他機種用にはない機能もあるんだゼ！

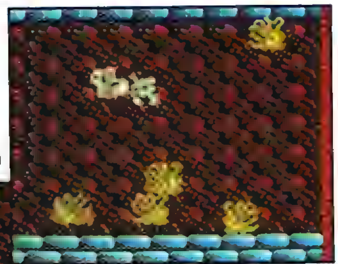
とにかくこのページに散らばっている画面写真を見てほしい。キレイだろ？　正直いってビックリしただろう！

これが、MSXで出ちゃうなんて感涙の涙・涙……。ファルコムさんありがとう。MSXを持っているキミのむせび泣く姿が見えてくるようだ。ディスクドライブを持っていないキミも、いままでガマンしてきたかいがあったというものだろう。それに特筆すべき点は、ビジュアル化されている女性のすべてがグラマーになっていることだ。

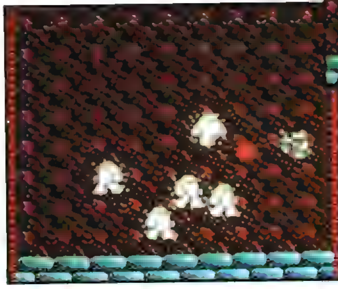
さらに特筆すべきは、他機種で出来なかった事が、MSX版では出来るようになったということ……。

それは、「トレーニンググラウンドに戻ることが出来る」という事なのだ。そして、王に会ってレベルをアップすると、自分の好きなステータスをアップすることが出来る。つまり、魅力を少なくしすぎた場合は魅力だけをアップすることが出来る、というわけだ。MSXになってますますグレードアップしたザナドゥは、キミたちを虜にすることは間違いはない。

（星　せいいち）

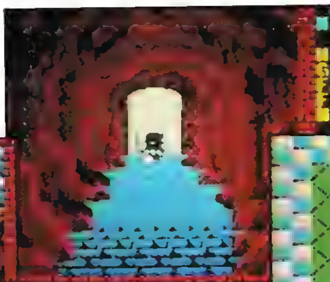


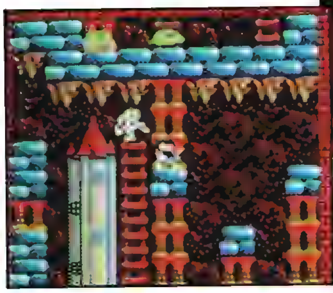
↑レベル７のモンスター、ゲレル。このモンスターは、動きが鈍いのでよいカモにできる。



←レベル５のモンスター、スノーマン。このモンスターには、ファイアーがよく効くので、それでやっつけよう。

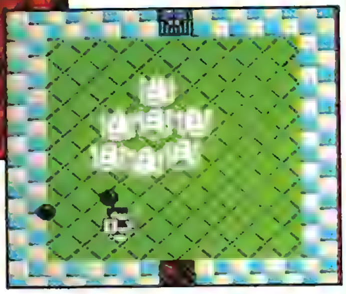
↓各レベル間を行ききする道がこれで、なかなかキレイなものなのだ。





←これがレベル１の迷宮なのである。パソコン版よりも、〝らしく〟なっていて、雰囲気はバツグンだ。

↓レベル５のモンスター、ミアツー　こいつは毒の魔法でせめてくる。





↑これが、アイテムショップのおねぇさん　パソコン版よりバストが大きくなっての登場だ。

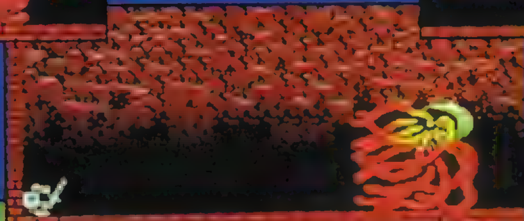
強敵！　デカキャラさんたち



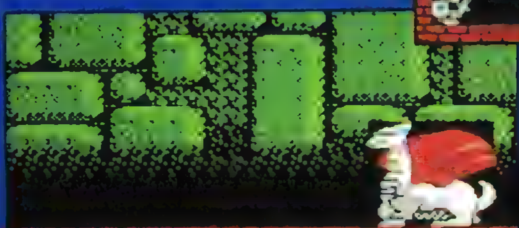
[illegible]



[illegible]



[illegible]



[illegible]



[illegible]



ダイナマイト・ボウル

アットホーム・スポーツシミュレーションゲーム登場。家族の対話をたいせつに。

MSX2
メガロム
Vラム64KB以上
東芝EMI ☎03-587-9148
5,800円 (発売中)

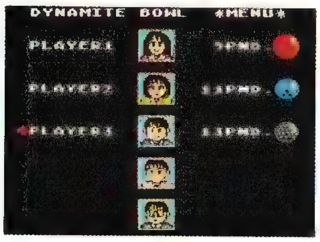
目指せ! 中山律子さん

かつてボーリング界に、中山律子さんというスーパースターがいて、ボクらはとっても崇拝していたんだ。それは美しい脚線美で、ボクらを興奮（脚線美に興奮したんじゃないよ）させてくれた。あの興奮をもう一度、というわけかどうかは知らないが、本格的ボーリングシミュレーションゲームが出たよ。

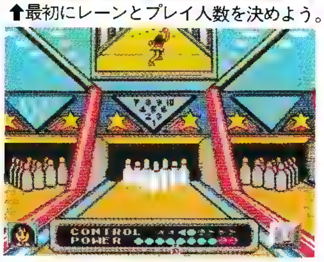
いままであったボーリングゲームにくらべこの「ダイナマイトボウル」は3D画面で、かつてない臨場感あふれるゲームになっているんだ。



⬆最初にレーンとプレイ人数を決めよう。



⬆キャラとボールの重さを決めよう。



⬆パーフェクト目指して頑張ろうね。

キャラによってスコアは変わる…かな？

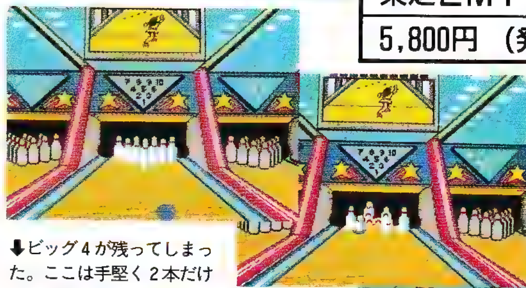
プレイの仕方は、ゲームAとBの2パターンになっている。ゲームAはふつうの、スコアを競う方法で、プレイヤーは5人のキャラクターの中から好きなキャラを選びプレイできる。何より嬉しいのは5人までプレイできるから、ウジウジと順番を待つことも少なくなっていること。キャラを決めたら次はボールの重さを決めよう。ボールは7ポンド～15ポンドまで2ポンドごとに5種類ある。

レーンの数も30あり、すべてのレーンのくせが少しずつ違っているから何十倍も楽しめちゃうよ。

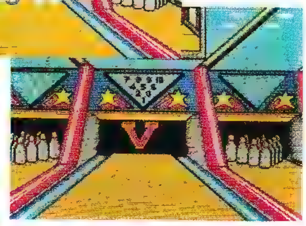
ゲームBの方は、500ポイント先取のポイント式で、500ポイントより多くても少なくてもダメ。500ポイントにピッタリにならなければいけないのだ。ポイントの加算方法は、まずストライクを取った時点からスタートする、あとは、一投して倒れたピンを1番ピン1ポイント、10番ピン10ポイントとし、ストライクだと55ポイントになるわけだ。

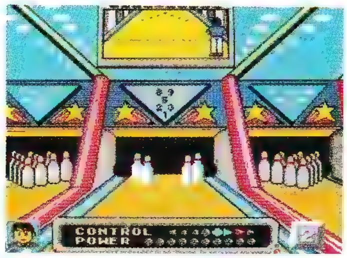


⬆ゲームBのポイント表だ。



⬇ビッグ4が残ってしまった。ここは手堅く2本だけ狙った方がいいね。





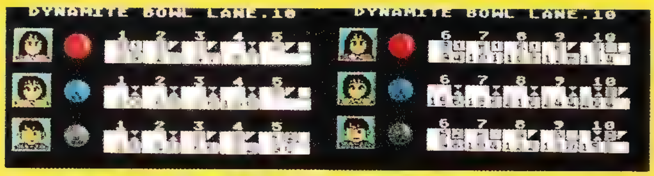
⬆ストライクの分解写真だ。だけど同じコースで投げてもストライクにならない時もあるよ。ダブル以上だと応援がつく。

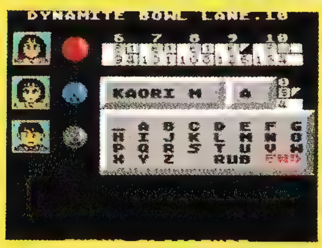
ワタシはダレの挑戦でも受ける

ここで1つ、高スコアをだすコツを伝授してあげよう。

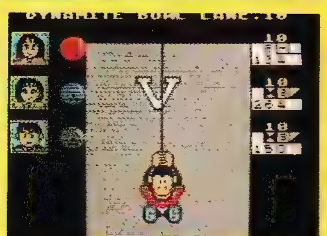
誰でも知ってる通り高スコアをだすためには、ストライクをたくさんだせばよいわけだ。だけどこのゲーム、同じ状態で投げてもストライクはでないんだ。そこで3パターンぐらいストライクがでるコースを覚えておき、それを交代で使っていく。そうすれば確実にストライクが取れるゾ。これでキミもパーフェクトが夢じゃなくなる。

最後にこれだけは忘れずに言っておこう。いくらこのゲームが面白いからといって賭事など絶対にやっちゃダメだゾ！　ホントだからね。





⬆名前を入れ終わると、隠れキャラのゴリラが出てくる。



⬆200点以上だすと、名前がインプットできる。ちなみに264の高スコアを出したのは、松本かおりちゃんだ。

HALNOTE

日本語ワープロ＋図形処理プロセッサの本格的統合化ソフト、ついに登場／

MSX2	メガロム＋2DD
Vラム128KB以上	29,800円(11月発売予定)
HAL研究所 ☎03-252-5561	

これがHALNOTE／

統合化ソフトという言葉を知っているだろうか？　日本語ワープロソフトや、データベースソフト、グラフツールなど、一般にビジネスに使用するソフトウエアを総称してアプリケーションソフトウエアというんだけど、この統合化ソフトというのは、それらの単機能ソフトが追求している各機能を、１本のソフトとしてまとめあげたもののことなんだ。

そんな統合化ソフトがMSXで発売されるというのだから、こりゃ誰でも驚くよね。

それが、ついに！　という感じで、発売されることが決定した『HALNOTE』。発売元はHAL研究所だ。

実際、製品を触ってみるまでは、8ビットパソコンで統合化ソフトだなんて、大胆というよりはむしろ無謀な試みなんじゃないかと思っていたんだ。ところが、なんとビックリ！　MSXならではの特徴を生かして、みごとに高機能で、かつ使いやすい統合化ソフトを作り上げてしまっていたんだよね。

さて、この『HALNOTE』なんだけど、実は１本のソフトの名前じゃあないんだ。HAL OSと呼ばれる基本ユーザーインターフェイス（OSらしい）上で動く一連のアプリケーションソフト群の総称。つまり、同一のOS上で動く各アプリケーションをまとめ、ファミリー化したソフト群のことを『HALNOTE』と呼んでいるってワケ。

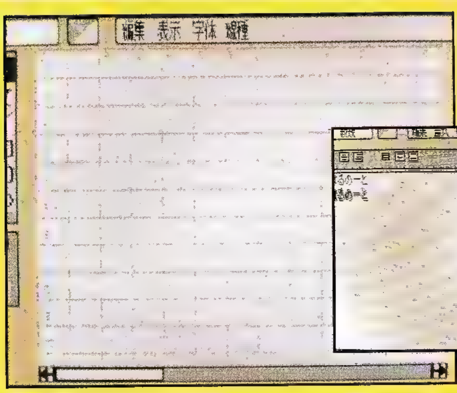
この『HALNOTE』は、中心となるHALNOTEバインダ（ロムカートリッジ）に、使用目的によって各アプリケーションソフトを、フロッピーディスクで供給。

その結果、ほとんど16ビットパソコンのソフトを操っているような感じさえ覚えるほど。なお、操作方法や画面イメージは「オーロラエース」の簡易版という感じだ。

そのため使うときには、ロムスロットとディスクドライブを同時に使うことになる。ディスクドライブを装備していない本体で使用する場合は、ロムスロットを全部使うハメになってしまう。いかにもな重装備だね。



⬆『HALNOTE』の機能選択画面だ。



⬇日本語ワープロソフト「HALWORD」の文書作成画面だ。

実用性タップリの可能性

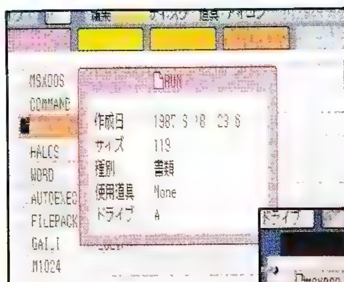
『HALNOTE』の操作方法は、初心者でも簡単にできるよう、アイコンによる機能選択が基本となっているんだ。そのためマウス入力が中心だけど、キーボード入力もできるようになっているんだ。細かい配慮が感じられるね。

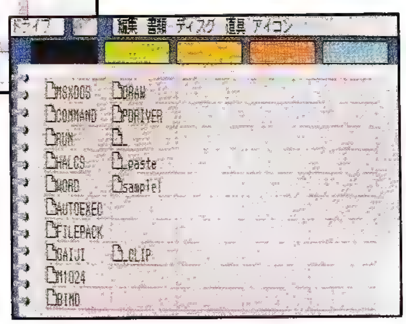
●日本語ワープロソフト

MSX用として最高レベルの日本語ワープロソフトだ。かな漢字変換は、トーゼンの連文節変換。辞書の登録語数はトップレベルの59,191語。さらにカートリッジ内のSラムに200～500程度の単語登録も出来るんだ。操作方法は、変換キーがスペースキーで、全確定キーはリターンキー。さらに部分確定は矢印キーと、実に「一太郎」に良く似たシステム。辞書は賢く、ヒット率も高い。これならソッコーで使いこなせる人も、結構いるに違いないゾ。

●図形処理プロセッサ

文字や直線を様々に編集することが出来るソフトだ。アイコン&マウスで、操作も簡単。ビジュアル的に物凄く表現力が広がるソフトなのだ。（竹原　充）





⬆メモ帳から項目を選ぶと、ウインドウが表示されていく。アイコンによる機能選択方式だから、見やすく操作しやすい。すぐに慣れるぞ。

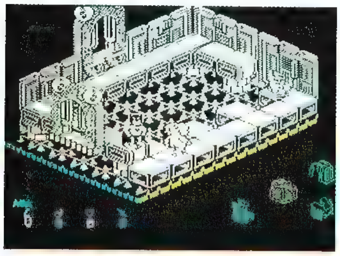
バットマン

MSX	メガロム
ラム64KB以上	5,800円(発売中)
パック・イン・ビデオ	

アメリカンヒーロー 昔なつかしいバットマンがゲームになったぞ！

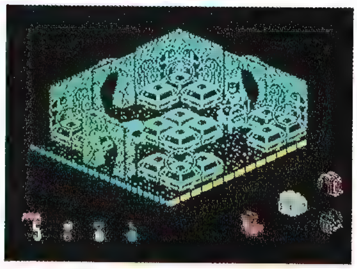
みんなバットマンって知ってるかな？　スーパーマンとならんでアメリカのスーパーヒーローだった彼を。

このヒーローがMSXになってぼくたちの手元にやってきたんだ。グラフィックもなんとなくアメリカナイズされてて、雰囲気だね。



さてゲームはバットマンの宿敵ジョーカーに捕らわれの身となっているロビンを救出するために、死の地下室を徘徊し各所に散らばっているバットクラフトのパーツを集め組み立てるのだ。

そこは、ちょっと変形の3D迷路。1部屋が1画面になっていて、たくさんの部屋からなっている。進んでいくと、そこには敵がうようよ。うまくよけながら、あるいは障害物を移動させながら進んでいくと、宝箱らしきものを発見。これを集めながらなおも進むと、おおっとなんだこれは、ベルトコンベアに乗せられてかってに動いていってしまう。そして、待ってた敵にごっつんこ。こりゃヤバイ、気をつけないと。しかも、障害物に触れただけでやられてしまうなんてこともある。





そんな部屋が150もあるというから、これは前途多難。

ちょっと動きがスローだけれど、一種変わった雰囲気を持ったゲームなのだ。

(RYOⅢ)

迷宮への扉

MSX	メガロム
ラム16KB以上	5,800円(10月発売予定)
電波新聞社	03-445-6111

地上がダンジョンだ!?

RPGというと、最近はスクロールマップ全盛だけど、やっぱり臨場感や感情移入がどこまで出来るかっつーと、地下とかでよく使われる3D迷路のほうが上だよね。なにしろ人間の視点に立って異世界を体験できちまうんだもんなー。この「迷宮への扉」はその3D迷路を地上にもちだしてRPGにしたゲームだぜ！　青空のもと元気に地平線のかなたまで冒険だ！　ってゆー感じがイメージを刺激してくれるぞ。

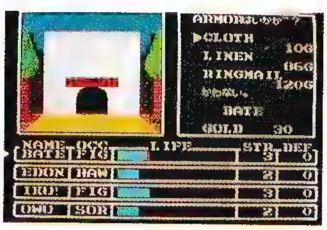


←迷宮では、マップを利用しながら進んでいこう！

→いろいろな人がたくさんの情報をくれるぞ！

基本はパーティープレイ!

ゲームは伝統のパーティープレイスタイルで、プレイヤーは1〜4人のチームを組んで戦うことができる。それぞれ農民、戦士、商人、魔術師というように職業を選択できるし、それぞれ得意技も違うから、ここはやはり4人のチームで和気あいあいとチャレンジしていただきたい！　もちろん4人とも好きな名前がつけられるぞ。



→お店でアイテムを買おう。

画面がけっこー便利

画面には目の前の光景の他に、島での自分の位置がわかるコンパスもあり、また周囲だけならマップを見ることができるから、難しい迷路のクリアをいくらか和らげてくれるぞ！　敵があらわれると画面が変わり、モンスターのグラフィックがあらわれる。モンスターに応じて戦うキャラクターを変えるとより早くクリア出来るし、傷ついた仲間をかばって戦うなんていいじゃん!!

RPGの定番ってところでオススメだぜ！

(式場　徹)

リターン・オブ・ジェルダ

RETURN OF JELDA

3Dシューティングゲームの名作「ジェルダ」の続編がMSXで登場だ！ 君のコレクションも充実だね!!

MSX2	メガロム
Vラム128KB以上	5,800円(11月下旬発売予定)
キャリーラボ ☎096-363-0211	

はじめにジェルダありき

じつは、初代ジェルダはぼくが初めてパソコンというものを手にして（ちなみに一番最初の型のPC−88だけど）まっ先にはまっちゃったソフトの一つなのだ。なんといっても臨場感あふれる3Dパースだったし、おもいきりよく作画の処理をワイヤフレームにしたおかげでスピード感がビシバシの今まで見たことのないシューティングゲームだったから、当時のパソコン少年はみんなド肝をぬかれたんだよね。

時代は進み、コンピュータの性能は向上したけど、ぼくはいまだに、当時のジェルダほどのショックをあたえてくれた3Dシューティングにはお目にかかってないと思う。あのころゼビウスが大ヒットしてて、似たようなソフトがあふれてたなか、あえて3Dにこだわったジェルダのシューティングゲームに対する体当たりのアプローチから学ぶことはたくさんあったんだ。

でもまあ、さすがに処理する計算が多いから、古い型のコンピュータじゃ、キャラクターを動かすのがせいいっぱいという感じはぬぐいきれなくて、もう少し遊べたらなあ…と残念に思ったのも事実。さて今回の続編はMSXという高性能コンピュータを得て、どこまで面白くなっているか…？



⬆回転しながら襲ってくる敵機をよけろ！

最後の希望ヴェルガス！

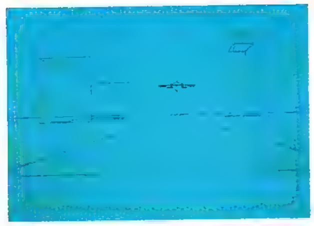
第７太陽系にある小惑星ジェルダはかつて醜い争いのために２度までもその大地を血に染めていた。戦いの末に戦争の愚かさを知ったジェルダの人々は、自らを戒めるためにすべての兵器を破棄し、平和な世界を築き上げていた。

だが、その平和は突如来襲した宇宙海賊ギールによってもろくも踏みにじられてしまった！

平和への誓いがあだとなり、無防備なジェルダはギールの格好のえじきになってしまったのだ!! 奴隷として服従せよというギール…。降伏の回答期限が迫る。このまま抵抗する術はないのか!? 人々が絶望にうちひしがれる中、１人の老人が叫んだ！

「いや、１機だけある。平和記念館に眠る、戦闘機ヴェルガスが！」

あと２日！ 過去２度の戦闘で奇跡の勝利を収め、「伝説のヴェルガス」とよばれたヴェルガスが、最後の望みをかけて今まさに飛び立つ!!

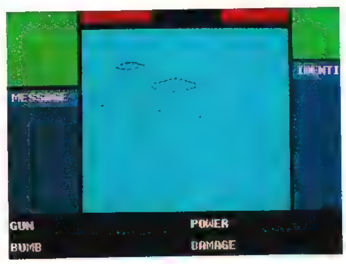

⬆デモ画面の発進シーンだ。

オプションを使い分けよう！

ジェルダはゼビウスの立体版ともいえるゲーム構成になっている。君は高度1000フィートを超スピードで飛行する高性能戦闘機ヴェルガスのパイロットだ！ プレイヤーの視点はヴェルガスのやや後方におかれ、カーソルによってヴェルガスを自分の思うままに操り、ガンとボムによってあらゆる敵を粉砕することができる（ぼくははっきり言って、敵と戦う以前にこのフライングシミュレーター要素にしびれたものだ）。ここまでは前作の面白さをそのまま受け継いでいる。

今作からは先月号でも少し紹介したけど、３種類のガン（ガン、ウェイブ、レーザー）と３種類のボム（ボム、トリボム、ストロングボム）を画面に応じて選択できるようになった。特にストロングボムは勝手に地上を進んでくれる爆弾なので、今まで苦手だった、弾をうちだしてくる地上建築物への攻撃がしやすくなっているのがうれしい。その上タイムリミットまでにクリアしなくてはならないという条件がついたため、さらにスリリングなゲーム展開がたのしめるのだ！ 敵もいろいろとパターンを変えてヴェルガスを襲撃してくるぞ。自機の翼スレスレに飛び去る敵機、目前にそそり立つ巨大なタワー…う〜ん、カッコいいなあ！（でもほんとはノコノコ歩いてるウォーカーが好きなのさっ）

（生沢　東次郎）

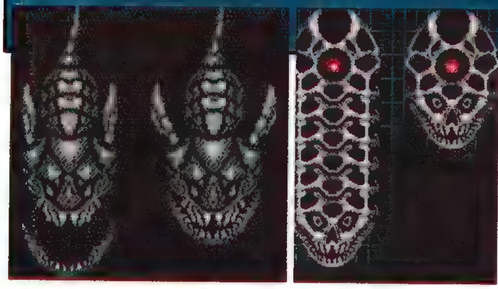


⬆地上物はボムで破壊だぜ！

※写真は開発中のものです。



ガーディック外伝



MSX2
メガロム
Vラム　128KB以上
コンパイル　☎082-263-6006
価格未定　(12月発売予定)

君はコンパイルの「ガーディック」を覚えているかな？　そう、画面が112面もあって、えんえん続く迷路になっている中をフライングキャッスルなんかの巨大メカをさがしながらクリアしていくパズル感覚のシューティングゲームで人気の高かったあのゲームだ。その続編が開発中という情報が入ったので、まだ極秘だけどストーリーを中心にすこしだけ紹介してしまおう！

危機迫る地球！

巨大な「落とし物」が、地球に近付きつつあった。先の戦いのあと、地球はゴースの本星に主力を送ったあとでもあり、それに気づいても、小さな調査隊を出しただけであった。だが調査隊が全滅する前に送ってきた情報は、この事件のランクを一気に最高にあげた。

様々な種の極めて危険度の高い生物たちがその巨大な物体に巣くっていた。そしてなおもなわばりを広げようとそれぞれが活動しており、それらの力によって、物体のコースも地球への直進コースに変化しはじめていた。

結果は見えている。地球の最後だ。何としても阻止しなくてはならない。だが月ほどもある物体をどうにかできるのだろうか？

残りの情報が必死で検討され、この「物体」の正体がすこしだけわかった。

はるか過去、人類とは別格の「存在」がこの物体を誤って落としてしまった。だが長い年月の間に凶悪な生命体が物体に住み着き、増殖した。

だが「存在」がカプセルを回収にくる可能性は皆無だった。「存在」にとって、この「カプセル」の価値はもはや腐ったくだもの程度でしかないだろう。

しかし、調査の成果はあった。カプセルにはこのような事態にそなえてか、自爆機構がついているらしい。だが…物体の奥深くにある10個の安全装置を全部こわし、起爆させることができるだろうか？

そしてついにガーディックを生み出した者が、ただ1つの光明を示した。「システム-D.F.」地球外のノウハウを基にした、たった1人の最強戦士…彼女にすべての希望を託して、作戦が始まった。

今、外伝が生まれる。

—ガーディック外伝が—



⬆キモチワルいデカキャラが次々に登場。



⬆巨大メカだってでる！

かわいい女の子のロボットが主人公だ！

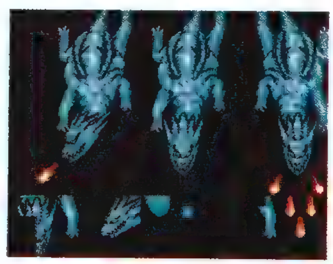
前作はスマートな戦闘機のガーディックが活躍したけど、今回はどうやら美少女型可変ロボットがメインキャラになるらしい。地球の危機のわりに趣味に走った技術者でもいたのかなあ。でも手元の資料を見るとなかなかかわいいキャラクターだから、けっこう人気でると思うよ。オプションの武器を12種類ぐらい持つことができ、しかもそれを場面によって持ち変ることもできるそうだ。

迷路の中を面クリしながら進むというコンセプトは変わらないらしいが、もっと解りやすく簡単な迷路にし、その分ゲームに具体性を持たせるように他の部分をもっと盛り込む、という話だ。たとえば、ガーディックはそれぞれの面は狭く、動かなかったけど、今回は縦や横にスクロールするようになっている。

そして、それぞれの面にはだいたいボスのデカキャラ（それも背景に描くのではなく、スプライト処理するらしい）がいる。このページに載っているのが、そいつらのアイディアなのだ！

はっきり言って強そう!!　可変女の子メカ対デカキャラ…ううっ、こりゃー楽しみだね！

MSX版の発売は来年の始めぐらいになりそうだということなので、みんなでコンパイルさんに励ましのお便りをだそうね!!　(生沢東次郎)



⬆こいつは歩きながら火を吐くのかな？



MSX親切シンセ教室 第3回

MSXで本格的なパソコンミュージックが弾けるようになるゴキゲン連載も、早や3回目。いよいよ今月は、コードネームとリズムの入力方法だ。ここまで来れば、演奏が出来るようになるまで後1歩！　さあ、今月もガンバローッ!!

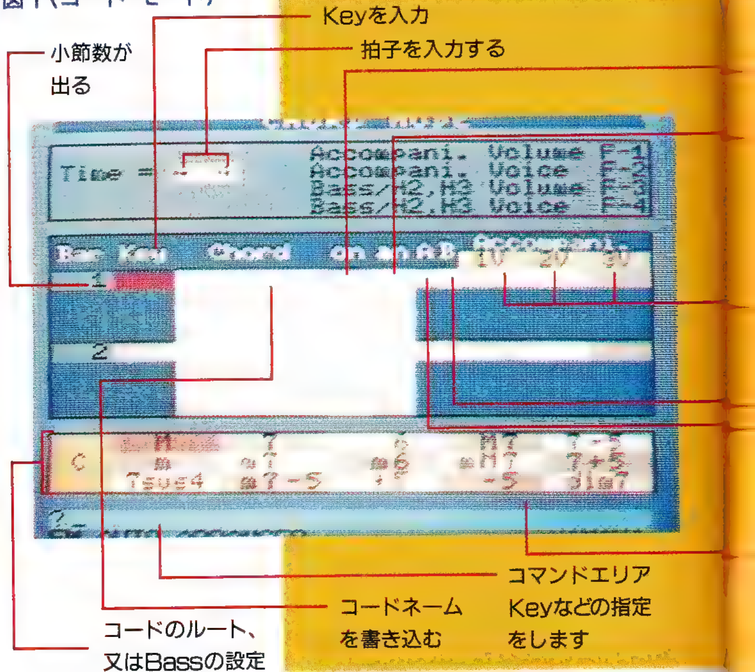
コードネームを写そう！

先生「さあ、いよいよコードを入力するときがきた。ところで“コード”のことを日本語ではなんて言うか知っているかな？」
留美「和音でーす」
先生「そう、2つ以上の違った音を同時に出す音のことだね。それでは“C”とか“Am”とか、コードの名前は聞いたことがあるよね」
留美、和美「ハーイ」
先生「では、ここで問題です。“C”はなんの音で構成されているでしょう？」
和美「今からコードの勉強をするんですか？」
先生「ブーッ！　おどかしてゴメン。前にも言ったようにFMオートアレンジャーはコードネームをただ写していくだけでいいんだ」
和美「それじゃー、コードのことを全然知らなくてもいいんですね」
先生「その通り。では早速、実習の始まり〜。FMオートアレンジャーのコードモード画面を出してみよう」
（図1参照）
先生「さあ、この画面にキーやコードを書き込んでいこう」
留美、和美「やろう、やろう！」
先生「セレクトキーでのカーソル移動がポイントだ」
留美「コードネームの頭文字（ルート）とコードの種類を選んでリターンね！」

リズムを打ち込め！

先生「さあ、次はリズムだ」
留美「コードネームを写すだけじゃダメなんですか？」
先生「ギターだって左手でコードフォームを押さえているだけじゃあ音は出ないだろう？」
留美「うん……」
先生「ギターだと（メロディーに合わせて）リズムを右手で弾いていくよね。そのリズムを、FMオートアレンジャーにも教えてあげるんだ」
和美「そんなこと……どうしたらいいんですか？」
先生「口で歌えばいいんだ」
和美「リズムを歌うって？」
先生「たとえば『ジングルベル』の伴奏は、ブンチャブンチャ……だ。ブンがベースで、チャがコードだと思えばいいんだ。だからブンを休符にして、チャを音符にすればいいのさ。FMオートアレンジャーは、リズムのパターンを8つまで指定でき、

図1〈コード・モード〉





コードネームの後にそのパターン番号を入力すれば、後は自動的に音程を処理してくれるからね。さあ、2人とも入力してごらん」
留美、和美「ハーイ！」

留美「先生、リズムパターンの場合は、みんな〝ド〟の音でいいんですか？」
先生「リズムパターンはみんな〝ド〟の音で表されるんだ」

今月の出演者	小泉春雄先生 加賀屋留美ちゃん 久保寺和美ちゃん

Bassの指定がある場合

アンティシペーションの指定ができる

各パートの音色と音量をコントロールします

8つまでつくれるリズムパターンを指定できる

Bassパターンを指定できる

カーソルを移動し、コードの種類を選択します

COLUMN

今日はゴキゲンなロックバンド〝リトルウイング〟を取材してみました。なんと彼らは、ロックを演奏するときにMSXを使っているんだって！　それで、どんな風に使っているのか、早速聞いてみました。

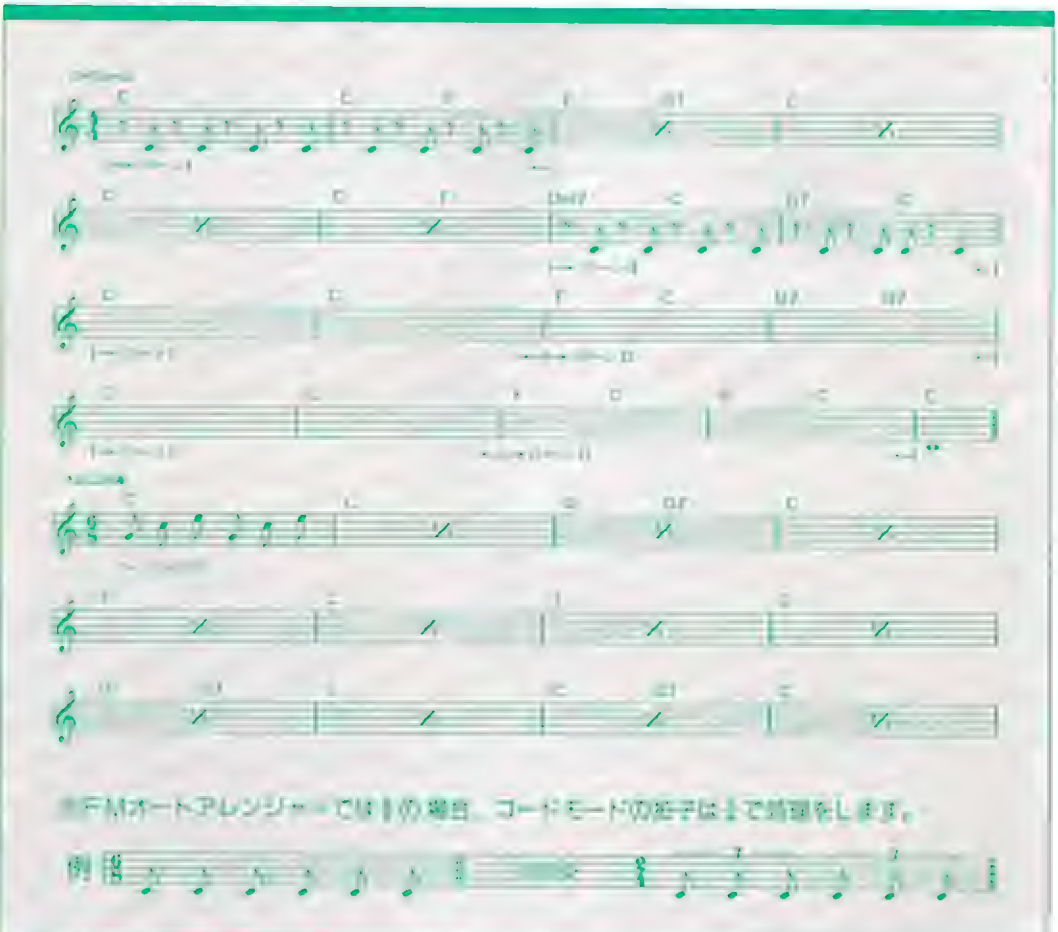
「ウチはヴォーカル、ギター、ベース、ドラムという4人編成のバンドなんだ。

キーボードは、最初メンバーが見あたらなかったんだよね。それでとりあえず、友達にパソコンに強いヤツがいたんで、そいつに間に合わせのつもりでMSXを使って自動演奏をさせてもらってたんだ。



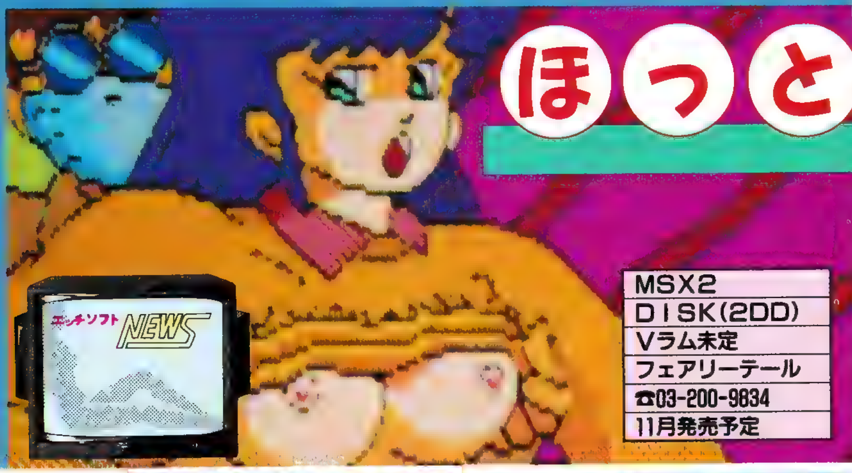
そしたらMSXの自動演奏って、結構面白いし使えるじゃない？　それでそいつにやり方を教わって、それ以来ズッと今もMSXにやらせてるってわけさ」
――でもプログラムを入力するのって、大変でしょ？
「そんなことないよ。FMシンセサイザーユニットにキーボードをつないじゃえば、後は普通に演奏するだけで直接オートアレンジャーに入力出来ちゃうからね。テープレコーダー感覚で入力することができるんだ」
――じゃあ、コンサートの時はどうしてるの？
「フロッピーディスクに、あらかじめ演奏する曲のデータをセーブしておくんだ。そうすれば、すぐに呼び出して演奏させることができるからね」
なるほど、それならコンサートで何曲演奏したって大丈夫ってわけね。

図2（コード＆リズム・パターン）





協力／日本楽器製造株式会社／財団法人ヤマハ音楽振興会／宮地楽器



ほっとMILK

●出たッ！ 本格的強姦アドベンチャー!! MSXにもとうとう気合入りのどエッチゲームが出る、という情報を得たわが㊙編集部内入口正面斜メ右ハイル小泉の机のアダルトソフト調査団一行は、さっそくその震源地と思われるフェアリーテールの2本のゲームを調査したのだぁーっ。

☆女の子と♂♀するのは君の腕しだい!?☆

えっ!?6人の女の子とやるの？

こんにちは。エッチソフトニュースをお伝えいたします。

今日未明、MSX応援団は記者会見の席上で、「エッチなソフトやあぶないソフトも、きちんと紹介してゆく意向である」という強い姿勢を打ち出しました。

その席上で㊙編集長は、「だぁーからー（くちグセらしい）おもしろきゃいいんだっつってっだろー」のゲキを飛ばし、居合わせた編集者のど肝を抜いたということです。

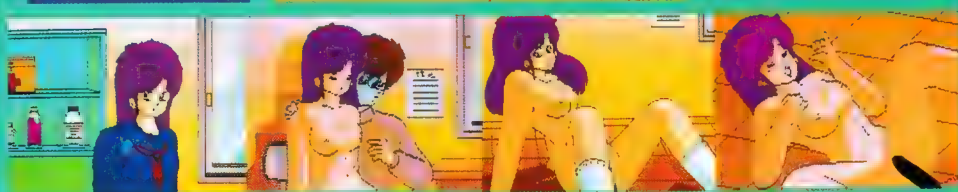
さて、カメラを深夜の㊙編集部に移しましょう。ついさきほどまでA1ワープロの原稿を書いていた、アプリケーションライターJAMES小泉さんが、エッチソフトキャスターの衣裳に着替えております。ここからは彼にマイクをあずけましょう。

「はい。私がエッチソフトキャスターJAMES小泉です。近近発売予定の“ほっとMILK”の現場からお伝えいたします。

“ほっとMILK”は6人の女の子をやっちゃうというゲームです。アドベンチャーとしての難易度は、それほど高くありません。なぜなら表示されている選択肢を一つずつ選んでゆけば、必ずいつかはエッチができるからです。しかし、だからといって、あなどってはいけません。しっかり、トラップもあるからです。同じ失敗を2度繰り返さない程度の記憶力と、クレバーなインスピレーションがノット・オンリー・バット・オルソーしてなければなりません。

そのかわり絵は過激です。これだけで、イク人もいるかもしれません。まあ、絵に関しては、言葉よりも㊙写真班のとらえた決定的瞬間をトクとご覧ください（もう見てました？）。

まどかさんの場合



保健室のまどかさん。まずは、あるものを使って気絶させる

ぬーっと脱がす 緊張するする

あれっ、もう起きちゃったの!?

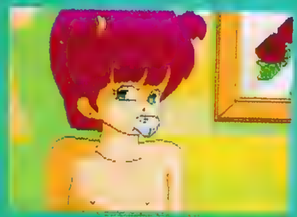
でも悲しいかな、結局やられてしまうのだった



あ、これはスゴイ！の遊び方

さて、ここで注意ですが、このゲームをより楽しく、スリル満点にするため、誰も来ない部屋でやるのだけはやめてください。そんなことをすれば、本物の女の子が恋しくなってしまうだけです。それよりも、デパートのパソコン売場で、このゲームをロードし、友だちと一緒にヘラヘラしながら遊んだ方が、

キミ、いくつ?



▲8才にも見えるし、9才にも見えるし、でも左下の写真のカラダはりっぱだし…

より健康的でほほえましい光景になるはずです。

以上、ほっとMILKからお伝えしました

今日子さん、あきこさん、ユキコさん、人それぞれの秋…



▶あらま。パンティーが番号式になってる！でも知ってるもんねー。

▲この人は最後のマドンナ、今日子さん。まだ何も分かっていないようだ。

▲やめてだとー？ってやんでいっ！ここまできて止められるかってんだ！

▲この時、実はあるものを取っていないとゲームオーバーになってしまうのだよ。

▲あきこさんは、教室で、うしろから…。

◀ユキコさんは、下校途中の草むらで、前から…。

◀あずささんも下校途中の公園で、やっぱりうしろから…。



ふぇありいている

MSX2	
DISK(2DD)	
Vラム未定	
フェアリーテール	
☎03-200-9834	
11月発売予定	

●ほっとMILKとほぼ同時発売される予定なのが、この「ふぇありいている」だ。催眠術で眠らせている間に女の子の服を脱がせるってのが、イヤらしくも楽しい。今までMSXで、こんなにかわいいコとえっちなことのできるゲームがあったっけ⁉



★催眠術で眠らせたあとは一枚、一枚…★

脱がす時はドキドキものだ！

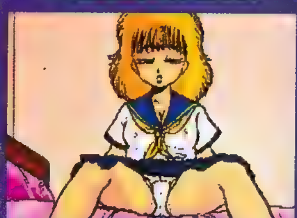
いゃあー。危険な設定ですねえ。催眠術で眠らせるってゆーのがすごいねえ。確かに気持ちは分からないでもないけど…。

あと、やってて気が付いたんだけど、女の子との会話がすごく自然だね。部屋に入れてもらえるときのやりとりなんて、ドキドキものだ。

ただ、ゲームオーバーの方法がイマイチかな。アイテムが1個ないだけで、何もできなくなっちゃうんだもんね。

まあ、それでも絵はかわいいし、Hなことするまでの、道すじもなかなかリアルだ。大いに期待すべし！

催眠術っていいなぁ～



▲ほらほら、足が開いたぜ。次は何がしたいんだよ！



 画面は全て88版です。

そろそろ最袖新作情報

ソフト情報局 プレビューコーナー

いやー、秋ですね。秋といえば食欲の秋、芸術の秋、スポーツの秋、そして忘れちゃいけないのが"読書の秋"。そーです！読書の秋には「ＭＳＸ応援団」。今月も超とびきり新作情報をお届けします。年末のソフトは要チェックだぞ。

T.N.T.



ボーステック／MSX2／2DD／6,800円／11月13日発売

ランボーもコマンドーもマッ青のスーパーコンバットアクションゲーム。最前線にたった１人で降り立ったキミは、敵基地から仲間を救出だ。

ダイレス



ボーステック／MSX2／DISC版／10月9日発売

長い間発売が延びていた『ダイレス・ガイガールーブ』のMSX版の発売が遂に本決まりになった。CGイメージ満点の3D戦略ゲームだ。

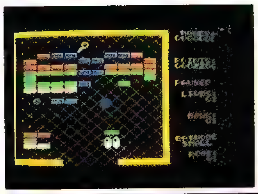
二連星PART2



マイティ マイコン システム／MSX2／2DD／9,800円／発売中

自分の棋力が分かるだけでなく、全問終了すると関西棋院から段級認定をしてもらうこともできる囲碁独習ソフト。操作も簡単で効果抜群だ。

ブレイクイン



ジャレコ／メガロム／MSX／価格4,900円／9月下旬発売

このゲームは、銀行のレンガのカベを崩し、お金を入手して大金持ちになろうというゲーム。必要なアイテムを打ちながら、お金持ちになろう。

ミシシッピー殺人事件



ジャレコ／メガロム／MSX2／価格未定／9月下旬発売

休暇を楽しむため、チャールズ卿とワトソンは、デルタ・プリンセス号に乗り込んだが、そこで、思いもかけない事件に巻き込まれてしまった。

殺しのドレス



フェアリーテール／MSX2／2DD2枚組／6,800円予定／発売日未定

主な登場人物＋3人に好きな名前を付けてプレイできる本格派のミステリーアドベンチャーゲームだ。BGMとアニメ効果にも力が一杯だ。

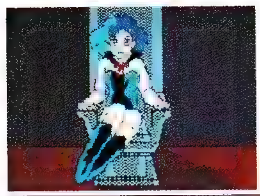
LOVE CHASER



チャンピオンソフト／MSX2／2DD2枚組／6,800円／10月15日発売

結婚式の当日に5人の美少女によって誘拐された財閥の娘・かずこさんを探し出す美少女アドベンチャーゲーム。謎が謎を呼ぶ推理ゲームだ。

Little PRINCESS



チャンピオンソフト／MSX2／2DD／4,800円／11月1日発売

とつぜん現われた黒マントの男に連れさられてしまった彼女の美樹ちゃんを探し出せ！ちょっぴりHで楽しいアドベンチャーゲームだ。

毎度おなじみ編集後記

そろそろ編集部に、ソフト、ハードともに各社の新製品の情報が入り始めている。その情報のメインは来月号になると思うけれど、とにかく今年の年末はスゴイぞ。絶対ビックリするゾ！(M)

ハッキリ言わせてもらうと、←似てない！　西嶋はこんなキザな顔じゃないゾ。そんじゃどんな顔かと言うと、Boøwyの氷室さんに似てるってみんなが言うんだゾ。なっエリちゃん。(西嶋)

ちょっと西嶋さん。夏の暑さで頭やられちゃったでしょ!? どこが氷室さんに似てるんだよっ。Boøwyファンでもある私としては、この暴言は許せない!! 今すぐ反省しなさいっ！　(エリ)

最近、パソコン通信が盛り上がりを見せてます。まわりの友人からは、パソコン通信をやれよと、すすめられるんだけど、やっぱり、電話が無いのがネックでいまだにできません。(おっくん)

拝啓　便座の冷たさがおしりに快い季節となって参りました。皆さまいかがお過ごしでしょうか。敬具　(私の本名は、ジェームス・ゴルゴ13・ナビ・ルート小泉・スウィート・ハニーです)

別にNHKを恨むわけじゃないんですけれど、衛星放送って良い番組をやってるんですよ。でもあの機械結構高いしS－VHSも欲しいし……うーん、欲望の種は尽きないのであった。　(近)

次号予告

次号12月号は、只今編集部内で大フィーバー、コナミの「F1スピリット」をはじめ、年末のビッグタイトルをバッチリレビューしちゃうよ。

毎度おなじみ巻中ボードゲームは今、話題の「アシュギーネ」がついに登場予定!!　乞御期待!!　なのだ。

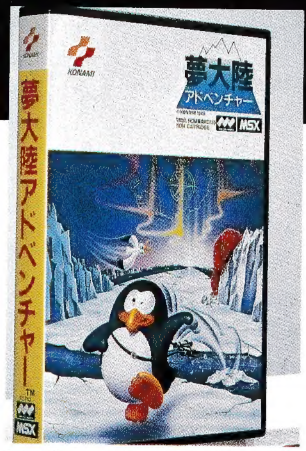
その他強力連載陣、不定期連載陣もめ一いっぱい元気だよ。今年の"しめ"の12月号、そこまできてる冬にも負けず、いつもより1日はやい、

11月7日発売

宛先：〒104 東京都中央区新富2-4-5 N・K新富ビル5F　マイクロデザイン　ＭＳＸ応援団編集部

完全保存版

応 ソフトコレクション



夢大陸アドベンチャー

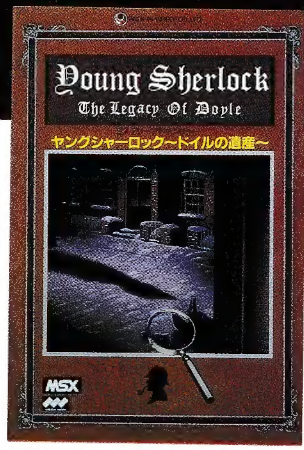
KONAMI 1986

憧れのペン子姫を不治の病から救うため、夢大陸へ冒険の旅。かわいいペンギン君が繰りひろげるアクションゲームだ。

MSX(8KB以上)
メガロム
コナミ
☎03-264-5678
'86年10月28日 発売 4,980円



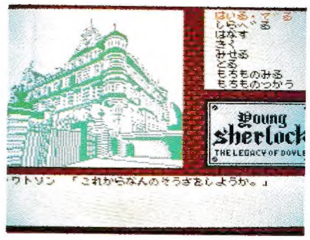




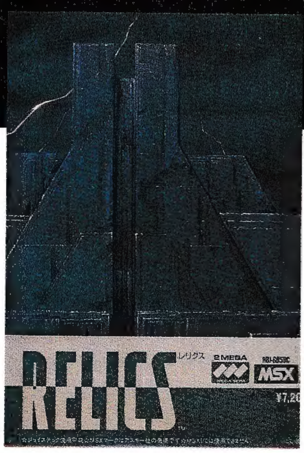
ヤングシャーロック 〜ドイルの遺産〜

若きシャーロック・ホームズの元に1通の手紙が…。密室の謎を解き真犯人を探せ。ミステリーアドベンチャーゲームなのだ。

MSX(16KB以上)
メガロム
パック・イン・ビデオ
'87年3月21日 発売 5,800円





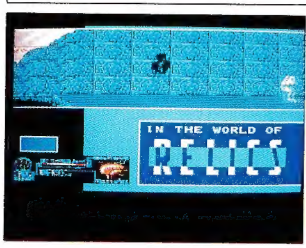


RELICS

レリクス

不気味で恐ろしいレリクスの世界。どこへ行くのか? 目的は…? すべては、謎。謎を描く、SFホラー・アクションRPGだ。

MSX2(Vラム128KB以上)
メガロム
ボーステック
☎03-407-4191
'87年1月22日 発売 5,800円







ロマンチック・ミステリー・アドベンチャー

軽井沢誘拐案内

恋人の妹が誘拐された!? そして恋人までもが…。奇才堀井雄二が贈るミステリーアドベンチャーゲームだ。

MSX(16KB以上)
メガロム
エニックス
☎03-366-4345
'86年12月26日 発売 5,800円





ヤングシャーロック~ドイルの遺産~

ドイル殺人事件の容疑者として逮捕されたシンディ・ドイルは、ホームズの親友ロジャーの恋人だった。密室の中で起きたこの事件、胸を刺されて横たわるドイルの脇には、血に染まったナイフを握り締めた、彼女の姿があった…。

さてこのゲーム、他のアドベンチャーゲームに比べ「音」がかなり良くなっている。オープニングやエンディングなどは、まるで映画を見てるような気分になれるゾ。ゲームは、四角い枠を（ホームズだよ）いろいろな場所に移動させてそこにいる人々から話を聞いて捜査を進めるというシステム。捜査方法は、コマンド選択入力方式だからとても簡単。

助手のワトソンとともに密室の謎を解き、彼女の無実を証明して真犯人を探せ。もちろんホームズは君なのだ。

夢大陸アドベンチャー

あの「けっきょく南極大冒険」のペンギン君が、またまた大活躍。今度の旅では、ペンギン君が憧れのペン子姫を不治の病から救うため、夢大陸にあるゴールデンアップルを求めて悪戦苦闘の大冒険に出るんだ。夢大陸を目指して、ボクらにおしりを向けて進むペンギン君の、哀愁の漂う後ろ姿には、ついつい微笑んでしまうよ。

旅の途中で集めた魚はいろいろなアイテムと交換したりスロットマシーンで賭けたり…。それと魚を100匹集めるとプレイヤーが１アップするから頑張って集めよう。だけど魚と一緒に敵や弾丸が飛んでくるから注意して進むこと。

24あるステージの途中には14種類のアイテムがあり、ペンギン君をパワーアップしてくれる。そして各ステージをクリアしたあとの、ペンギン君のなんともいえない表情も一見の価値ありだゾ。

軽井沢誘拐案内

物語は一本の電話から始まる。軽井沢に着いた君を待っていたのは、君の恋人・久美子の妹なぎさの誘拐事件だった。

全６章からなるこの物語、プレイの方法はコマンド選択方式。つまり、君がやりたい行動の番号を選び、その番号キーを押し謎を解いていくんだ。

この「軽井沢誘拐案内」、小説になっても十分に読みごたえのありそうな本格的ミステリーになっている。だが何より嬉しいのは、思わずニヤッとしてしまいそうなHなカットが、丁度イライラしてくるころにあることだ。そして物語も佳境に入った６章になると、RPGの要素も入ってくるけど、あくまでもアドベンチャーゲームだということを忘れないようにね。そうしないといつまでたってもクリアできないからね。謎を解いていくと、意外な結末が君を待っているかも？

レリクス

このゲームの特徴は、とにかく目的が分からないことだ。ゲームの目的はいっさい隠されたまま、何の説明もされていない。おまけにプレイヤーが最初から与えられているものも、ほとんどないのである。主人公の肉体さえ与えられていないのだ。プレイヤーは、ダンジョンをくぐり抜けて経験を積み重ねて行き、次第にその目的を掴んでいく。

まず君がやるべきことは、通路を歩いているモンスター達の１匹にとりつき肉体を得ることだ。だがどんなモンスターでもいいというわけでない。とりつくモンスターによって、能力が違ってくるからだ。もっともとりつくモンスターは、君が殺されない限り、250種以上ある違うモンスターに自由にとりつき替えることが出来るのだ。

PCシリーズで人気のゲームを、より美しいグラフィックスにしてMSXに移植した作品だ。



あるとないとじゃ大違い！

便利ツール、コキ使って！

MSXマガジン編集部著　定価 680円

新刊



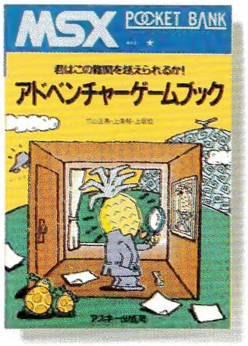
プログラムづくりの強力な助っ人「プロの道具を集めたツール集。強力マシン語デバッガ、MSX２のスプライトキャラクタ・グラフィックキャラクタ作成ツール、マシン語プログラムをＤＡＴＡ文にするツールなど。便利機能を収めたこの一冊でプログラムづくりが百倍楽しくなる!!

君はこの難関を越えられるか！

アドベンチャーゲームブック

竹山正寿・上条有・上坂哲共著　定価 580円

新刊



きれいな画面で操作も簡単、ワクワクするほどおもしろいアドベンチャーゲームばかりを集めました。「危険な屋根」「ルーム908」「フランス料理の作り方」「メディアコントロール」の豪華４本立て。本格的ミステリー気分もタップリ味わえて、手軽に楽しめるゲーム集。

ポケバン流

BASICのコツ

島本笹清著　定価 580円



BASICの入門書を読んだけれど、やっぱりプログラムが組めない。そんな半分あきらめかけている方にも、必ずBASICでプログラムが作れるように、プログラミングのコツを伝授します。入門書ではやさしすぎ、テクニカルっぽい本だとむずかしすぎると思う人に最適です。



Printed in Japan 印刷 凸版印刷 雑誌 01911-11

MSX応援団 11月号 ハイドライドIII
(毎月1回1日発行) 第1巻第4号通巻第4号
編集人 大見雅彦
編集 (株)マイクロデザイン
〒104 東京都中央区新富2-4-5 NK新富ビル☎03(551)9381
定価360円